

Veillez lire ce manuel avant d'utiliser ce projecteur.

RLM W12

Guide d'utilisation



BARCO

Visibly your

Avertissements, consignes et instructions de sécurité **4**

Consignes	4
Description à propos du règlement de la FCC, Partie 15	4
Avertissements et instructions de sécurité	5
Consignes à lire avant d'installer le projecteur	7

Parties et fonctions du projecteur **10**

Vue de devant	10
Vue de derrière	10
Vue de dessous	12
Distance de fonctionnement du signal de la télécommande	13
Installer des piles dans la télécommande	13

Installation rapide du projecteur **14**

Distance de projection	17
Modes d'installation	17
Décalage optique horizontal et vertical	19

Installer le projecteur **20**

Connexion du projecteur à d'autres appareils	20
Connecteur Déclencheur 12V	20
Connexion RGB	21
Connexion RGBs	22
Connexion ENTREE IR	22
Connexion S-Vidéo/Vidéo	23
Connexion COMPOSANTE	23
Connexion STÉRÉO DVI	24
Allumer le projecteur	25
Changer la langue de l'OSD	25
Ajuster le sens de l'écran	26

Ajuster l'objectif du projecteur 27

Utiliser la télécommande 28

Description du menu OSD 30

Structure du menu OSD	30
Description de l'OSD	32
ENTREES	32
IMAGE	35
MISE EN PAGE	43
LAMPE	45
ALIGNEMENT	47
Contrôle	53
Service	56

Maintenance de la lampe et du filtre 57

Remplacement de la lampe	57
Nettoyage du filtre	58

Guide de dépannage et définition des indicateurs DEL 59

ETAT DEL	60
----------	----

Spécifications du projecteur 61

Spécifications	61
----------------	----

Consignes

Veillez écrire le numéro du modèle et le numéro de série de votre projecteur et les garder en cas de besoin au futur. Si cet appareil a été perdu ou volé, ces informations peuvent aussi être utilisées dans le rapport de la police.

Numéro du modèle :

Numéro de série :

.....

Veillez utiliser la liste suivante pour vérifier les accessoires qui sont fournis avec le projecteur. Si vous n'avez pas reçu un ou plusieurs de ces accessoires, contactez immédiatement votre revendeur.

- 1: Cordon d'alimentation, spécifications des US *1
- 2: Cordon d'alimentation, spécifications de l'EU *1
- 3: Cordon d'alimentation, spécifications de la Chine *1
- 4: Télécommande *1
- 5: Piles AA *2
- 6: Guide de l'utilisateur *1
- 7: Manuel d'installation *1
- 8: Manuel de sécurité *1
- 9: Carte de garantie *1
- 10: Carte de notification WEEE *1
- 11: CD ROM *1

Description à propos du règlement de la FCC, Partie 15

Cet équipement a été testé et jugé conforme aux limites applicables aux appareils numériques de classe A, définies dans la partie 15 du règlement de la FCC. Ces limites sont conçues pour fournir une protection raisonnable contre les interférences nuisibles dans les installations résidentielles.

Cet équipement génère, utilise et peut émettre de l'énergie radiofréquence. S'il n'est pas installé ni utilisé en conformité avec les instructions dont il fait l'objet, il peut causer des interférences nuisibles avec les communications radio. Cependant, aucune garantie n'est donnée qu'il ne causera pas d'interférence dans une installation particulière. Si cet équipement cause des interférences nuisibles sur la réception de la radio ou de la télévision, qui peuvent être détectées en éteignant et en allumant l'équipement, nous vous encourageons à prendre l'une des mesures correctives suivantes :

- Réorienter ou déplacer l'antenne réceptrice.
- Augmenter la distance entre l'équipement et le récepteur.
- Brancher l'équipement sur une prise avec un circuit différent de celui du récepteur.
- Consulter le revendeur ou un technicien radio/télévision qualifié ou obtenir de l'assistance.

Cet appareil numérique de classe A répond à toutes les exigences des Standards ICES-003 du Canada.

Cet appareil numérique de la classe A est conforme à la norme NMB-003 du Canada.

Avertissements, consignes et instructions de sécurité

La (les) lampe(s) de cet appareil contient du mercure. Cet appareil peut aussi avoir d'autres composants électroniques qui sont dangereux s'ils ne sont pas jetés de la bonne manière. Veuillez vérifier les lois locales/régionales/fédérales à propos du recyclage ou de la mise au rebut.



Pour plus d'information, contactez l'Electronic Industries Alliance (WWW.EIAE.ORG).

Pour plus d'informations sur le recyclage de la lampe, visitez WWW.LAMPRECYCLE.ORG.

Avertissements et instructions de sécurité

Précautions spéciales pour les faisceaux laser !

Des précautions spéciales doivent être prises lorsque des projecteurs DLP et des appareils laser à haute puissance sont utilisés dans la même pièce car le contact d'un faisceau laser, directement ou indirectement, avec le projecteur peut endommager sérieusement les Digital Mirror Devices (DMD™).

Avertissement sur la lumière du soleil

Évitez d'utiliser le RLM W6 en plein soleil.

La lumière du soleil peut endommager sérieusement l'objectif et les Digital Mirror Devices (DMD™).

Ne regardez jamais directement la lampe du projecteur.

Cet appareil possède une lampe à haute luminosité et une partie du faisceau de la lumière émise par le projecteur est ultraviolette. Ne regardez jamais directement la lampe du projecteur et faites particulièrement attention à ce que les enfants ne regardent pas la lampe du projecteur car elle peut faire très mal aux yeux.



	Attention	
RISQUE DE CHOC ELECTRIQUE NE PAS DEMONTER		
ATTENTION / POUR REDUIRE LE RISQUE DE CHOC ELECTRIQUE NE PAS OUVRIR LE BOITIER (OU LE COUVERCLE) AUCUNE PIECE UTILISABLE DE NE TROUVE A L'INTERIEUR CONTACTEZ UN TECHNICIEN QUALIFIE POUR LES REPARATIONS		



L'éclair avec une flèche à l'intérieur d'un triangle a pour but d'avertir l'utilisateur que l'intérieur de cet appareil peut poser un risque de choc électrique.



Le point d'exclamation dans un triangle a pour but d'avertir l'utilisateur de la présence d'importantes instructions de fonctionnement et/ou de maintenance dans les documents accompagnant cet appareil.

N'éteignez pas le projecteur en débranchant le cordon d'alimentation.

Dans des conditions normales d'utilisation, utilisez toujours le bouton ALIMENTATION DOUCE pour éteindre le projecteur car les ventilateurs internes doivent continuer de fonctionner pendant approximativement 90 secondes lorsque vous éteignez le projecteur pour qu'il puisse s'arrêter proprement. Pour cette raison, évitez de couper l'alimentation CA pour éteindre le projecteur car cela peut endommager la lampe ou causer un mal fonctionnement.

Chocs électriques

Pour protéger votre projecteur, évitez de l'allumer pendant des orages et débranchez-le de la prise de courant. Ceci permet de le protéger contre les surcharges électriques causées par les éclairs, qui peuvent endommager le projecteur.

Avertissements, consignes et instructions de sécurité

Ne surchargez pas les prises murales/les rallonges électriques.

Faites particulièrement attention à la tension de la prise électrique, aussi bien au niveau de la prise de courant que de la rallonge pour réduire le risque d'incendie et de choc électrique.

Nettoyage

Avant de nettoyer le projecteur, débranchez-le de la prise de courant pour réduire le risque de choc électrique.

N'utilisez pas des liquides ou des sprays de nettoyage. Utilisez un chiffon sec ou légèrement humide pour le nettoyage. Utilisez seulement un chiffon de nettoyage de moniteur lorsque vous nettoyez le projecteur pour réduire le risque de dommage ou de rayure du projecteur.

.....

Humidité, fumée, vapeur, poussière, température élevée et exposition au soleil

N'utilisez pas le projecteur dans des endroits où il risquerait d'être exposé à de l'humidité, de la fumée, de la vapeur, de la poussière, des températures élevées ou la lumière directe du soleil. Par exemple : dans une salle de bain, une cuisine, près d'une machine à laver, dans un garage humide, près d'un chauffage électrique, etc. L'installation ou l'utilisation du projecteur dans de tels endroits peut causer une décoloration du projecteur, des moisissures, de la graisse ou des dommages.

.....

Ventilation

Le projecteur a été conçu avec des fentes et des trous de ventilation pour permettre à la chaleur à l'intérieur de projecteur de sortir, pour éviter qu'il ne surchauffe et que les composants internes soient endommagés. Assurez-vous qu'il a bien été installé dans un endroit où la ventilation est possible et ne l'utilisez pas s'il est posé sur un canapé, un tapis ou dans un endroit où l'air ne peut pas circuler librement.

.....

Pénétration d'objets

Faites attention à ce qu'aucun objet ne pénètre dans le projecteur car cela pourrait vous exposer à des tensions élevées et causer un court-circuit. Cela pourrait provoquer un incendie ou une électrocution. Quelques exemples d'objets : cafards, vis, liquide, etc.

De plus, faites attention à ne pas renverser des liquides sur le projecteur.

.....

Transport du projecteur

Lorsque vous déplacez le projecteur sur une table roulante, prenez soin car un arrêt brusque, une force excessive ou une surface inégale pourrait faire tomber le projecteur.



Installez le projecteur sur une surface plate et horizontale.

Évitez de poser le projecteur sur une table roulante, un tripode ou une surface instable pour réduire le risque qu'il puisse tomber et être endommagé ou causer des blessures.

.....

Entretien

Si vous avez des problèmes avec le projecteur, contactez votre revendeur régional ou un technicien de réparation qualifié. N'essayez pas de réparer le projecteur vous-même pour ne pas vous exposer à des tensions élevées et à d'autres dangers.

Avertissements, consignes et instructions de sécurité

Si vous vous trouvez dans l'une des situations suivantes, débranchez votre projecteur de la prise de courant et contactez un technicien de réparation qualifié pour de l'aide :

- Cordon ou prise d'alimentation endommagé
- Si un objet est rentré dans le projecteur ou si vous avez renversé de l'eau ou un autre liquide sur le projecteur.
- Si le projecteur est tombé accidentellement ou qu'il a été endommagé.
- Si les performances du projecteur changent brusquement ou qu'il ne marche plus normalement et que vous avez pourtant suivi toutes les instructions d'utilisation de ce manuel.

Pièces de rechange

Si une ou plusieurs pièces de ce projecteur a été endommagé, vérifiez que le technicien de réparation n'utilise que des pièces de rechange certifiées par le fabricant. L'utilisation de pièces qui n'ont pas été certifiées peut endommager le projecteur ou poser un risque d'incendie ou de choc électrique. Après avoir changé des pièces, rappelez au technicien de faire une vérification de sécurité pour vous assurer que le projecteur marche correctement.

Cordon d'alimentation

Ne posez pas le projecteur dans un endroit où des personnes pourraient marcher accidentellement sur le cordon. Ceci pourrait endommager le cordon d'alimentation, la prise de courant et le point de connexion entre le cordon d'alimentation et le projecteur.

Utilisez seulement le cordon d'alimentation qui a été fourni avec le projecteur ou le type de cordon d'alimentation qui a été recommandé avec ce projecteur (référez-vous à la description qui se trouve sur le cordon d'alimentation). Si vous n'êtes pas sûr du type de courant utilisé dans votre pays, contactez votre compagnie électrique locale pour réduire le risque de dommage au projecteur causé par l'utilisation d'un cordon d'alimentation du mauvais type ou d'incendie causé par une surcharge.

En fonction du pays et de la région où vous vous trouvez, la tension et le type de la prise peuvent être différents du projecteur. Si vous n'arrivez pas à brancher la fiche dans la prise de courant, contactez votre revendeur et ne modifiez en aucun cas la fiche, par exemple en enlevant l'une des broches, car cela pourrait être très dangereux.

Consignes à lire avant d'installer le projecteur

Point importants de sécurité à propos de la lampe

La lampe de ce projecteur contient du mercure. Si la lampe a été cassé, faites attention avec les morceaux de verre et gardez la pièce bien aérée. Portez un masque de protection avant de nettoyer pour éviter d'inhalier les vapeurs de mercure qui sont toxiques. Pour des instructions sur le remplacement de la lampe, référez-vous à la « Page 60 : Remplacement de la lampe»

Faites souvent des pauses pour permettre à vos yeux de se reposer.

Regarder l'écran du projecteur pendant une période prolongée peut faire mal aux yeux. Permettez à vos yeux de se reposer.

Environnement d'installation du projecteur

Vous devez éviter d'installer le projecteur dans des endroits excessivement humides, poussiéreux ou où il y a de la fumée. Si vous n'avez pas le choix et que vous devez l'installer dans l'un de ces types d'endroits, *nettoyez fréquemment l'intérieur du boîtier du projecteur pour prolonger la durée de vie du projecteur.* Le nettoyage de l'intérieur du boîtier du projecteur

Avertissements, consignes et instructions de sécurité

ne doit être fait que par un technicien de réparation qualifié et recommandé par votre revendeur. Vous ne devez jamais essayer de nettoyer vous-même l'intérieur du boîtier du projecteur.

Si une autre source lumineuse est pointée directement vers l'écran du projecteur, les couleurs de l'image du projecteur peuvent apparaître pâles et la qualité de l'image sera moins bonne. Vos yeux se fatigueront aussi plus rapidement. Il est donc recommandé d'installer le projecteur dans un endroit où il sera à l'abri du soleil ou de toute source lumineuse.

La température d'utilisation idéale du projecteur est comprise entre 32°F ~ 104°F (0°C ~ 40°C)

La température de stockage idéale du projecteur est comprise entre -4°F ~ 104°F (0°C ~ 40°C)

N'inclinez pas le projecteur par plus de 15 degrés.

L'angle d'inclinaison maximum du projecteur est 15 degrés.

Lorsque vous inclinez le projecteur par plus de 15 degrés, cela peut réduire la durée de vie de la lampe du projecteur ainsi que causer d'autres dommages.



Configuration du projecteur pour l'utilisation à haute altitude

Lorsque vous voulez utiliser le projecteur dans un endroit à haute altitude, *réglez manuellement le mode du ventilateur sur "Elevé"* ou la durée de vie du système optique pourrait être affectée. Haute altitude correspond à une altitude de 1500 mètres (4900 pieds) ou plus.

Veillez vous référer à la « page 46 : Mode haute altitude ».

N'obstruez pas les fentes d'entrée et de sortie d'air pour la ventilation.

Faites attention à ce qu'il n'y ait aucun objet à moins de 30cm des fentes d'entrée et de sortie d'air du projecteur et notez la direction de la circulation de l'air au lieu d'installation. Ne faites pas passer l'air chaud qui sort du projecteur près de la fente d'entrée d'air, car cela réduira l'efficacité du refroidissement et pourrait causer des dommages internes dans le projecteur.

Dans le cas d'une température élevée à cause d'un mal fonctionnement du ventilateur de refroidissement interne, par exemple si les fentes d'entrée et de sortie d'air sont obstruées, le mode de protection automatique du projecteur s'activera et l'éteindra. Lorsque c'est le cas, cela ne signifie pas qu'il y a un problème avec l'appareil. Essayez de débrancher le cordon d'alimentation de la prise de courant et attendez au moins 15 minutes avant de rallumer à nouveau le projecteur (n'oubliez pas d'enlever les objets qui bloquent la ventilation, pour que le mode de protection du projecteur ne se réactive plus). Veuillez vous référer à la « page 64 : DEL D'ETAT ».

Description : Le contrôle de la température à l'intérieur du projecteur se fait automatiquement avec le ventilateur de refroidissement. Le son du ventilateur de refroidissement peut donc changer lorsque vous l'utilisez, en fonction de la vitesse du ventilateur, et cela ne signifie pas qu'il y a un problème avec le projecteur.

Protégez le projecteur avec soin

Lorsque vous installez le projecteur dans un endroit élevé, vérifiez que le projecteur a bien été attaché, afin qu'il ne tombe pas et ne cause pas de blessure. Prenez soin et faites attention à ne pas cogner ou rayer l'objectif du projecteur. Remettez toujours le couvercle de l'objectif ou couvrez le projecteur avec une couverture anti-poussière si vous allez ranger le projecteur ou que vous n'allez pas l'utiliser pendant une période prolongée.

Avertissements, consignes et instructions de sécurité

Nom et quantité de substances/éléments toxiques/dangereux présent dans le produit

Référez-vous au Tableau suivant pour les noms et les contenus des substances ou des éléments toxiques ou dangereux contenus dans les produits d'information électronique.

Styles de marquage pour les Noms et les Contenus des substances ou des éléments toxiques ou dangereux

Nom de la pièce	Substances ou éléments toxiques ou dangereux					
	Plomb (Pb)	Mercuré (Hg)	Cadmium (Cd)	Chrome hexavalent (Cr(VI))	Biphényles polybrominés (PBB)	Esters de biphényles polybrominés (PBDE)
Moteur optique (Al ou Mg-Alloy)	X	O	O	O	O	O
Objectif	X	O	O	O	O	O
Lampe	X	X	O	O	O	O
Ballast	X	O	O	O	O	O
Clip (Bronze phosphoré 'Free cutting')	X	O	O	O	O	O
Ensemble du ventilateur	X	O	O	O	O	O
Couvercle de la lampe bouton de protection	O	O	X	O	O	O
Bouton de température	O	O	X	O	O	O
Ensemble PCB	X	O	O	O	O	O
Câble	X	O	O	O	O	O
Cordon d'alimentation	X	O	O	O	O	O
Prise d'alimentation	X	O	O	O	O	O
Métal (Bronze phosphoré 'Free cutting', clous en cuivre, etc.)	X	O	O	O	O	O
Télécommande	X	O	O	O	O	O

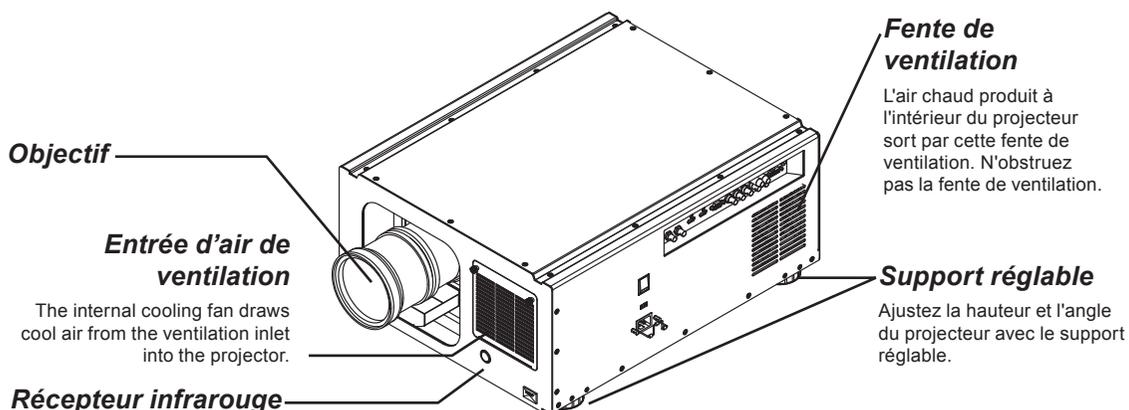
O: Indique que la concentration de cette substance toxique ou dangereuse, présente dans tous les matériaux homogènes utilisés dans cette partie, est inférieure à la limite définie par SJ/T11363-2006.

X: Indique que la concentration de cette substance toxique ou dangereuse, présente dans au moins un des matériaux homogènes utilisés dans cette partie, est supérieure à la limite définie par SJ/T11363-2006.

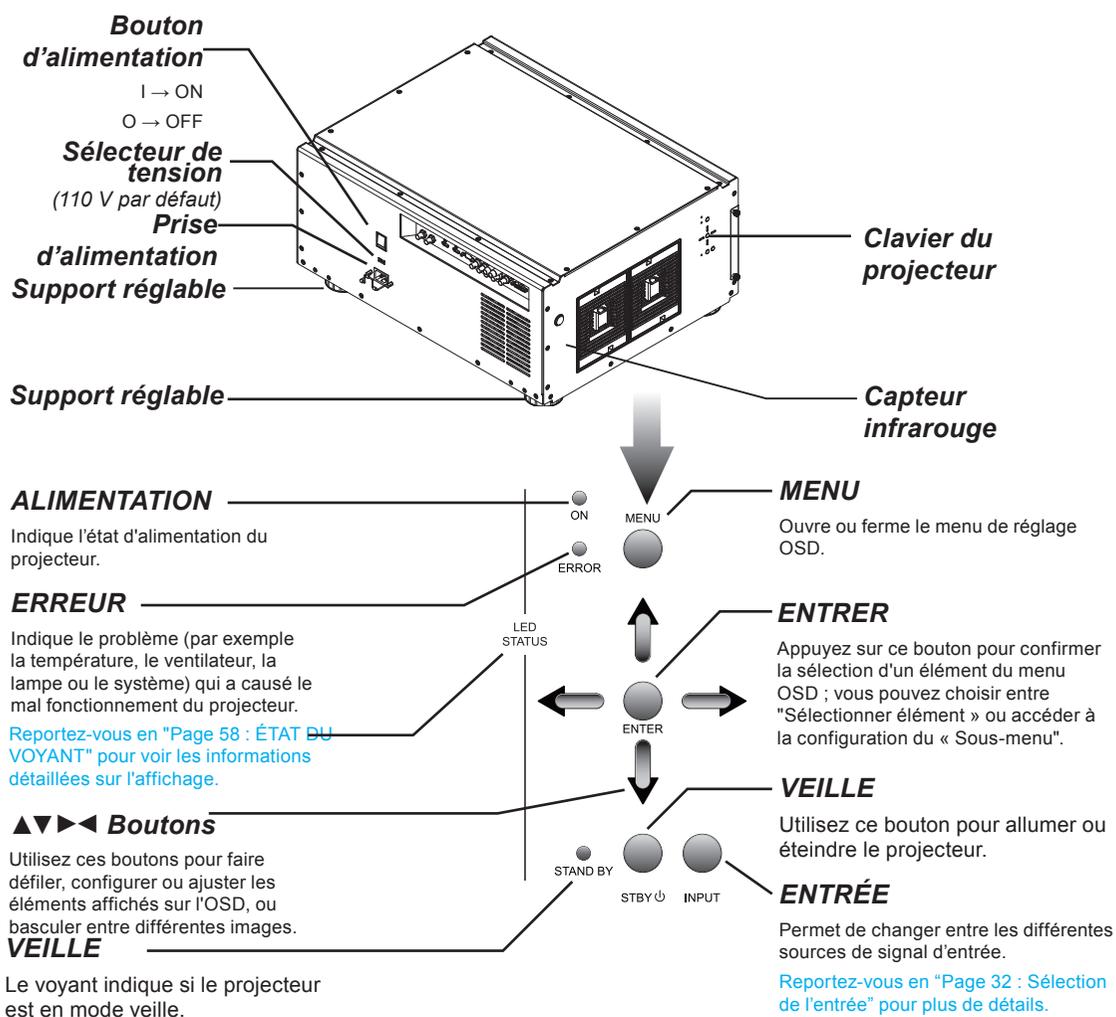
(Les entreprises peuvent aussi fournir dans cette case une description technique pour avoir choisi "X", en fonction des conditions actuelles.)

Parties et fonctions du projecteur

Vue de devant



Vue de derrière



Parties et fonctions du projecteur

IR ext.

Reçoit le signal d'entrée d'un système de répétition IR compatible avec Niles ou Xantech.

DÉCLENCHEUR 12 V

(prise phono mini 3,5 mm)

Fournit une sortie de 12 (+/- 1,5V) avec un relai de moniteur 350mA et une protection contre les courts-circuits.

RS-232

Prise D-sub 9 broches. Pour connecter votre PC ou votre système de cinéma maison/contrôle automatique.

10/100 BASE-T

Pour connecter le projecteur à votre PC via un réseau pour permettre de contrôler directement le projecteur avec votre PC.

S-VIDEO

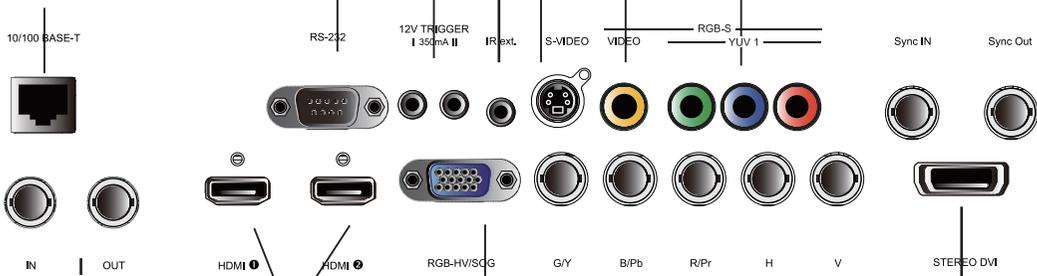
Prise d'entrée S-Vidéo standard pour connecter un lecteur de DVD, un récepteur de satellite ou un magnétoscope Super VHS (S-VHS).

VIDEO

Pour connecter un magnétoscope, un lecteur de disques laser ou une source d'image compositée. Permet aussi de connecter l'entrée d'image compositée synchronisée d'une source d'entrée RGBS.

YUV1

Entrée compositée standard et haute définition (480i/480p/576i/576p/720p/1080i/1080p) pour connecter un lecteur DVD/HD-DVD/BD, un décodeur HD ou une autre source SD/HD. Permet aussi de connecter l'entrée RGB d'une source d'entrée RGBS.



SDI/HDSDI/3G ENTRÉE/SORTIE

Interface numérique série qui utilise des connecteurs BNC pour l'entrée ou la sortie de l'image.

HDMI 1 & 2

Entrée d'image numérique compatible avec HDCP ; pour connecter des sources HDMI ou DVI.

RGBHV/SOG

Prise de connexion VGA 15 broches standard pour connecter une entrée RGB, compositée haute définition ou un PC. Le projecteur détectera automatiquement la résolution du signal d'entrée.

RGBHV/YUV2

Pour connecter les cinq entrées BNC d'une source d'image compositée (YPbPr) et d'une source de canal (Hs, Vs).

STEREO DVI

Utilisez cette double liaison DVI pour la connexion à une source stéréo 3D - il s'agit généralement d'un ordinateur avec une carte graphique 3D, et des applications 3D.

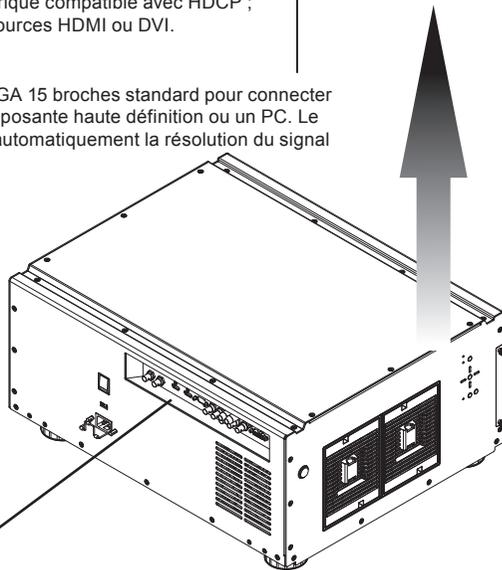
Entrée de synchro 3D

Utilisez cette double liaison DVI pour la connexion à une source stéréo 3D - il s'agit généralement d'un ordinateur avec une carte graphique 3D, et des applications 3D.

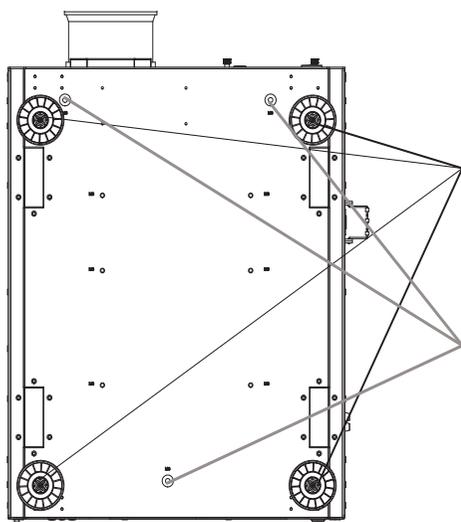
Sortie de synchro 3D

Elle est généralement utilisée pour la connexion à l'émetteur IR qui envoie des signaux G/D au récepteur d'un obturateur 3D en verre qui contrôle l'ouverture et la fermeture alternative de volets G/D pour les applications 3D.

Contrôle E/S
(panneau de contrôle d'entrée/entrée)



Vue de dessous

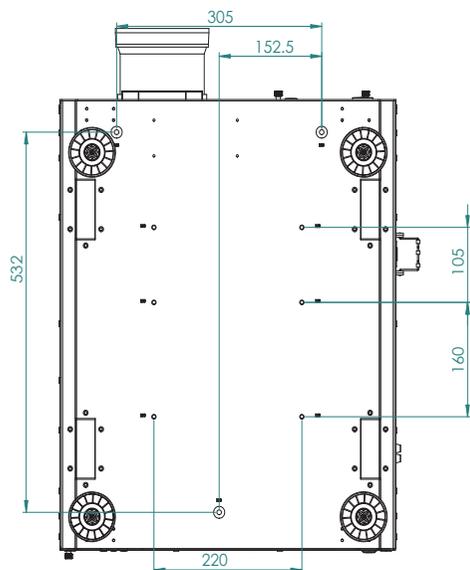


Support réglable

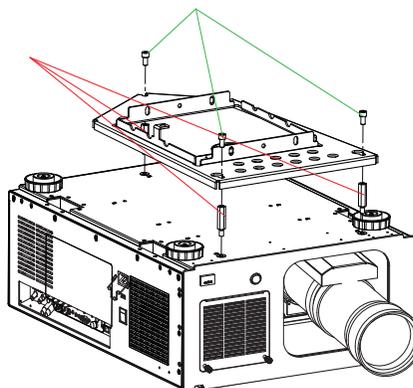
Ajustez la hauteur et l'inclinaison du projecteur avec le support réglable.

Trous de vis su support de montage

Ces trous de vis sont utilisé pour installer le projecteur sur le support de montage désigné avec 3 vis M8*15 et 3 boulons M8*40. Les dimensions des trous de vis sont indiquées dans l'image suivante.



M8x15
3 vis
M8x40
3 boulons

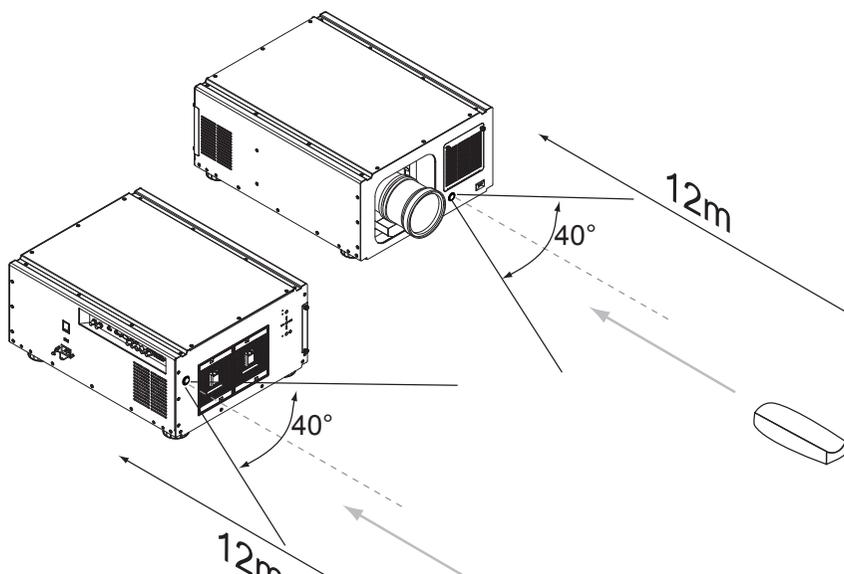


Info de commande du système de montage au plafond :

1. R9849999-Système de montage au plafond
2. R9841260-Petite poulie 400mm à 765mm
3. R9841261-Grande poulie 800mm à 1165mm

Distance de fonctionnement du signal de la télécommande

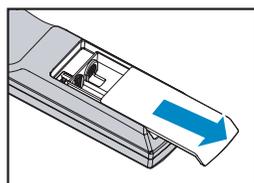
Le diagramme suivant donne la distance de fonctionnement du signal de la télécommande.



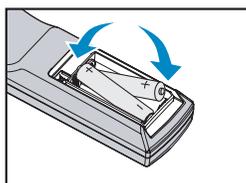
Note : Evitez de poser la télécommande dans des endroits très chaud ou humide car cela pourrait endommager la télécommande.

Installer des piles dans la télécommande

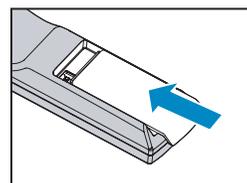
Ouvrez le couvercle en le poussant dans le sens indiqué par la flèche.



Insérez deux piles AA neuves (faites attention avec la polarité).



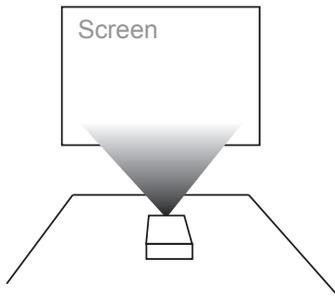
Refermez le couvercle.



- Note 1 : Faites attention à bien insérer les piles dans le bon sens pour respecter la polarité.
- Note 2 : Ne mélangez pas des piles neuves et des piles usées, cela réduira la durée de vie des piles neuves et peut causer aux piles de couler.
- Note 3 : Utilisez seulement des piles AA comme indiqué ; n'essayez pas d'utiliser des piles d'un type différent dans la télécommande.
- Note 4 : Si la télécommande ne va pas être utilisée pendant une période prolongée, enlevez les piles pour éviter qu'elles ne coulent et endommagent la télécommande.
- Note 5 : Le liquide à l'intérieur des piles est toxique à la peau ; ne le touchez pas avec vos mains si les piles ont coulé. Lorsque vous installez des piles neuves, nettoyez proprement le compartiment en cas de fuite.
- Note 6 : La plupart du temps, vous n'avez que besoin de pointer la télécommande vers l'écran ; le signal IR sera réfléchi sur l'écran et reçu par le capteur IR du projecteur. Mais dans certains cas, le projecteur peut ne pas recevoir les signaux de la télécommande, par exemple à cause de facteurs externes. Si c'est le cas, pointez la télécommande directement vers le projecteur et réessayez.
- Note 7 : Si la distance de fonctionnement de la télécommande décroît ou si la télécommande arrête de marcher, remplacez les piles.
- Note 8 : Si le récepteur IR est exposé à une lampe fluorescente ou la lumière du soleil, la télécommande peut ne pas marcher correctement.
- Note 9 : Référez-vous aux règlements régionaux de votre gouvernement local sur la mise au rebut des piles usées ; une mise au rebut inappropriée peut être mauvaise pour l'environnement.

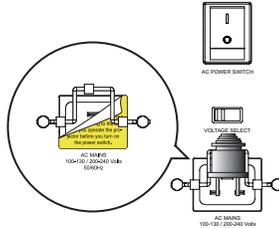
Installation rapide du projecteur.

1. Pointez le projecteur vers l'écran.



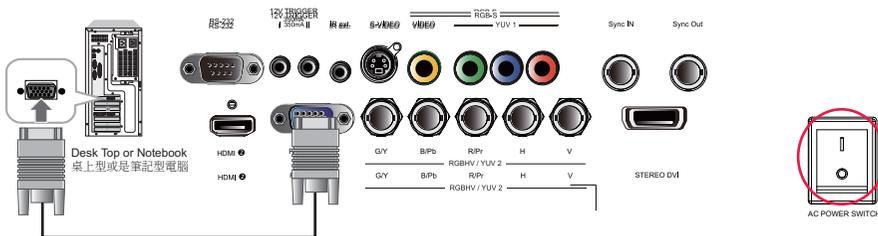
2. Branchez le cordon d'alimentation sur le projecteur.

Veuillez sélectionner la bonne tension d'entrée avant d'enlever l'étiquette d'avertissement.

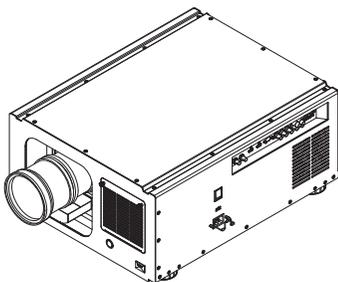


Veuillez sélectionner la bonne tension d'entrée (110 V ou 220 V) selon la région où vous faites fonctionner le projecteur avant d'allumer le bouton d'alimentation.

3. Connectez le projecteur à votre PC et mettez le bouton d'alimentation sur "I" pour l'allumer.



4. Enlevez la mousse de PU de l'objectif du projecteur avant de l'allumer.

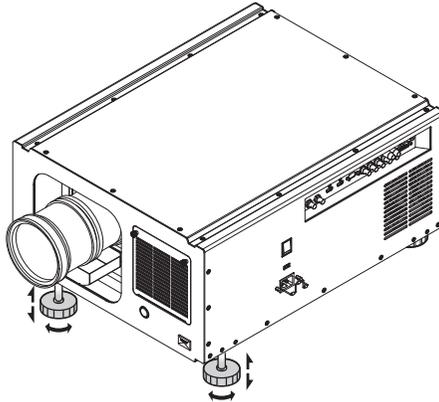


Appuyez sur le bouton  STBY  du projecteur ou sur le bouton  de la télécommande pour allumer le projecteur.

Installation rapide du projecteur

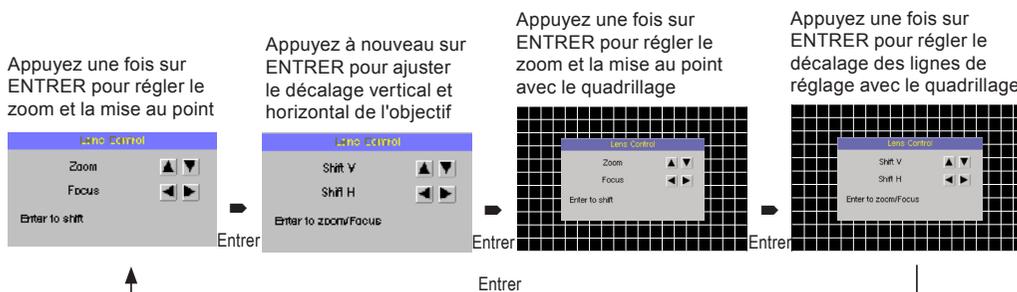
5. Ajuster l'angle du projecteur

- a. Veuillez utiliser le support réglable pour changer l'angle du projecteur de manière à obtenir l'angle de projection désiré sur l'écran.



- b. Ajuster le décalage vertical et horizontal de l'objectif

Méthode 1 : Appuyez sur la touche **ENTRER** de la télécommande pour ouvrir l'écran Contrôle de l'objectif avant d'appuyer à nouveau sur **ENTRER** pour ouvrir le menu, et utilisez les touches **▼▲▶◀** pour ajuster la position verticale ou horizontale de l'objectif.



Méthode 2 : Appuyez sur la touche **MENU** de la télécommande et choisissez Alignement → Contrôle de l'objectif puis utilisez les touches **▼▲▶◀** pour ajuster la position verticale ou horizontale de l'objectif.

6. Ajuster la mise au point et le zoom

- a. Appuyez sur la touche **MENU** de la télécommande et choisissez Alignement → Contrôle de l'objectif puis utilisez les touches **▶◀** pour ajuster la mise au point (clarté) de l'objectif.



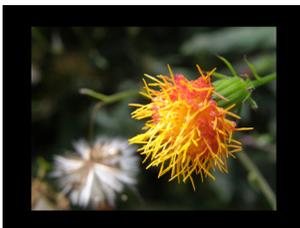
Installation rapide du projecteur

- b. Appuyez sur la touche **MENU** de la télécommande et choisissez Alignement → Contrôle de l'objectif puis utilisez les touches ▼▲ pour ajuster la taille de l'image projetée sur l'écran.

Taille originale de l'image



Zoom arrière



Zoom avant



7. Corriger la déformation causée par l'angle de projection

- a. Pour ajuster la déformation horizontale, appuyez sur la touche **MENU** de la télécommande et choisissez ALIGNEMENT → Déformation → Keystone horizontal et utilisez les touches ◀▶ pour ajuster l'image.



- b. Pour ajuster la déformation verticale, appuyez sur la touche **MENU** de la télécommande et choisissez ALIGNEMENT → Déformation → Keystone vertical et utilisez les touches ▼▲ pour ajuster l'image.

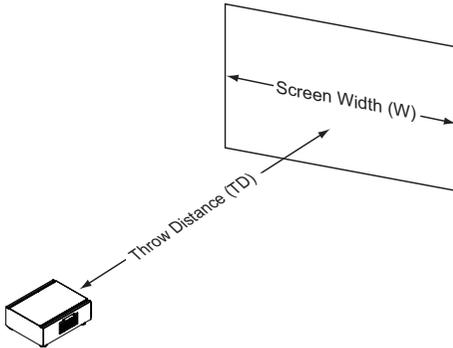


8. Eteindre le projecteur

Appuyez sur le bouton  **STBY** du projecteur ou la touche  de la télécommande pour éteindre le projecteur. Lorsque vous éteignez le projecteur, le ventilateur de refroidissement continuera de tourner pendant environ 90 secondes.

Distance de projection

Distance de projection (TD) = Largeur de l'écran (W) x Rapport de projection (TR)



Utilisé avec les objectifs de projection disponibles, le projecteur permet d'obtenir les rapport de projection suivants :

- Objectif R9832740-RLD (0,77 : 1)
- Objectif R9832741-RLD (1,16 : 1)
- Objectif R9832742-RLD (1,45 - 1,74: 1)
- Objectif R9832743-RLD (1,74 - 2,17: 1)
- Objectif R9832744-RLD (2,17 - 2,90: 1)
- Objectif R9832745-RLD (2,90 - 4,34: 1)
- Objectif R9832746-RLD (4,34 - 6,76: 1)

Note :

Les objectifs de projection sont des accessoires optionnels. Veuillez contacter votre revendeur pour acheter l'objectif de projection qui vous convient le mieux.

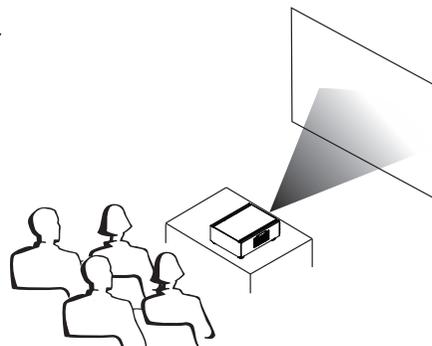
Modes d'installation

- Installez le projecteur dans un endroit où la température est inférieure à 35°C (95°F). Gardez le projecteur à l'écart des sources de chaleur et/ou des bouches de ventilation de la climatisation.
- Gardez le projecteur à l'écart des appareils émettant des radiations d'énergie électromagnétique tels que moteurs et transformateurs. Des sources fréquentes qui émettent des radiations d'énergie électromagnétique incluent les projecteurs de diapositives, les haut-parleurs, les amplificateurs de courant et les ascenseurs.
- Si vous choisissez d'installer le projecteur au plafond, n'utilisez que des composants d'installation au plafond fabriqués par un fabricant agréé. Pour plus de détails, veuillez contacter votre revendeur.

Projection frontale - Installation de bureau

Avantages : Facile à installer facile à déplacer
ou à ajuster, facile à utiliser.

Désavantages : Prend de l'espace et réduit
le nombre de places assises
dans la pièce.



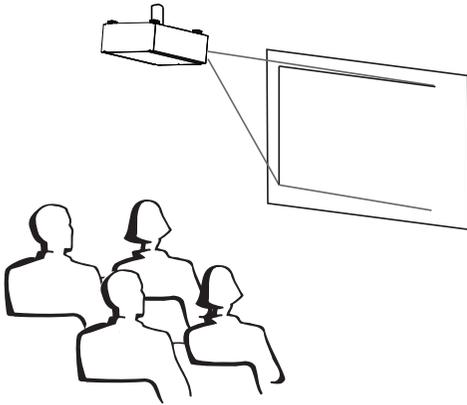
Installer le projecteur

Projection frontale - Mode Plafond

Avantages : Ne prend pas d'espace, n'est pas facilement visible. Réduit le risque de déplacement accidentel du projecteur.

Désavantages : Caractéristiques et méthode d'installation plus difficile ; il faut faire attention pendant l'installation pour s'assurer que le projecteur a bien été attaché et monté.

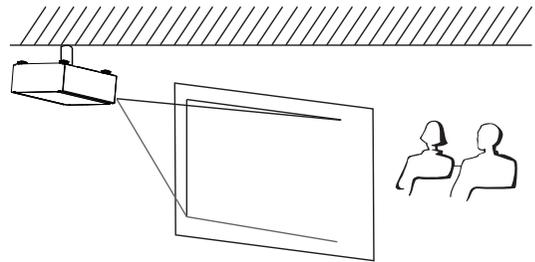
L'utilisation du projecteur est difficile sans la télécommande.



Rétroprojection - Installation au plafond

Avantages : Le projecteur est complètement caché de l'audience, ce type de projection permet aussi de réduire le bruit créé par le projecteur.

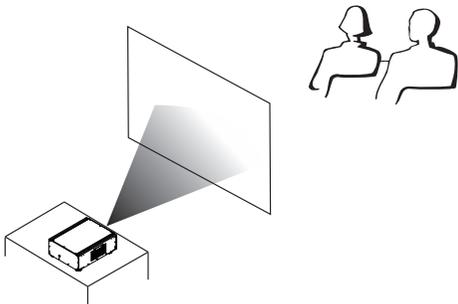
Désavantages : Besoin d'une autre pièce pour l'installation. Caractéristiques et méthode d'installation plus difficile ; il faut faire attention pendant l'installation pour s'assurer que le projecteur a bien été attaché et monté. L'utilisation du projecteur est difficile sans la télécommande.



Rétroprojection - Installation de bureau

Avantages : Le projecteur est complètement caché de l'audience, le projecteur est facile à utiliser, ce type de projection permet aussi de réduire le bruit créé par le projecteur.

Désavantages : Besoin d'une autre pièce pour l'installation, coûts plus élevés pour l'installation.

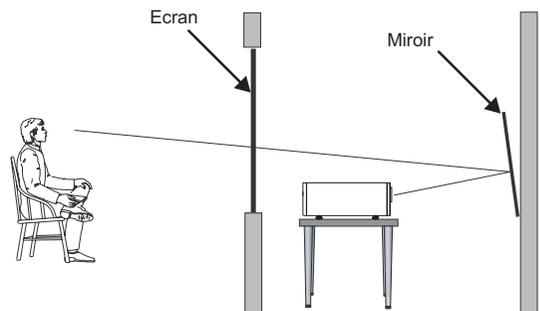


Rétroprojection - Installation submersive

Si vous désirez utiliser le type d'installation à projection de derrière avec un espace limité derrière le projecteur, vous pouvez utiliser un miroir pour réfléchir l'image projetée. Cependant, le projecteur et le miroir doivent être positionnés avec grand soin. Si vous voulez utiliser ce type d'installation, contactez votre revendeur pour de l'aide.

Avantages : Le projecteur est complètement caché de l'audience, ce type de projection permet aussi de réduire le bruit créé par le projecteur.

Désavantages : Besoin d'une autre pièce pour l'installation, coûts plus élevés pour l'installation.

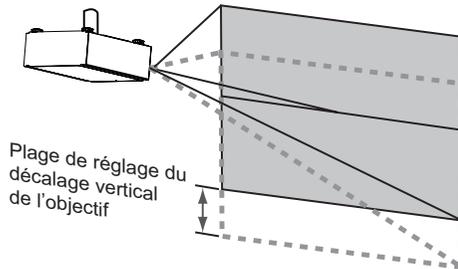


Décalage optique horizontal et vertical

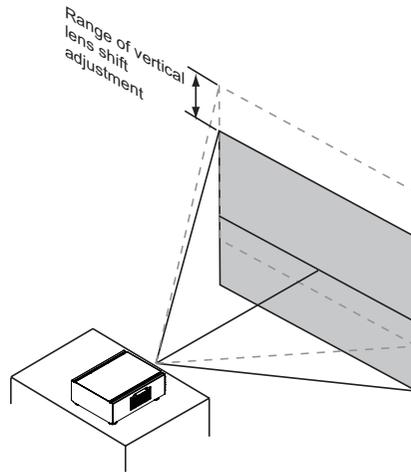
En plus du support réglable, que vous pouvez utiliser pour ajuster l'angle de projection, vous pouvez utiliser la fonction Décalage de l'objectif pour ajuster l'image projetée.

Déplacer l'objectif verticalement

La distance du déplacement vertical de l'objectif est de + 110 %, - 70 % de la moitié de la hauteur de l'écran, dans les deux sens. Par exemple, si vous utilisez un écran de 203 x 127 cm, vous pouvez déplacer l'image vers le haut par un maximum de 70 cm ou vers le bas par un maximum de 44,5 cm.



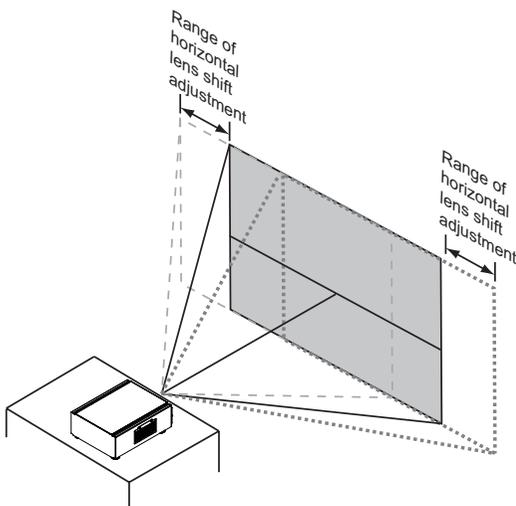
Cette illustration montre le décalage vertical normal sans l'utilisation de l'objectif spécial ou du projecteur.



Veillez sélectionner la bonne tension d'entrée (110 V ou 220 V) selon la région où vous faites fonctionner le projecteur avant d'allumer le bouton d'alimentation.

Déplacer l'objectif horizontalement

La distance du déplacement horizontal de l'objectif est 30 % de la moitié de la largeur de l'écran, dans les deux sens. Par exemple, si vous utilisez un écran de 203 x 127 cm, vous pouvez déplacer l'image vers la droite ou la gauche par un maximum de 30,5 cm.



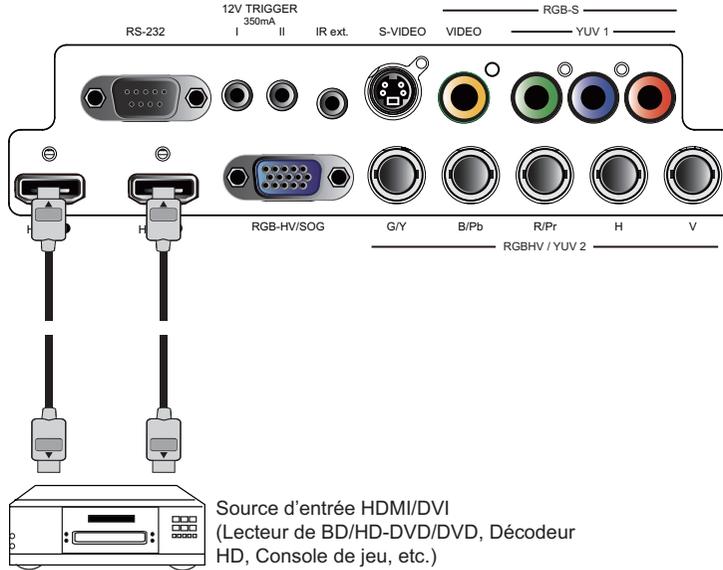
Cette illustration montre le décalage horizontal normal sans l'utilisation de l'objectif spécial ou du projecteur.

Note : Lorsque l'objectif est en position neutre (par ex. sans décalage horizontal ou vertical), le centre de la projection doit être aligné par rapport au centre de l'écran.

Connexion du projecteur à d'autres appareils

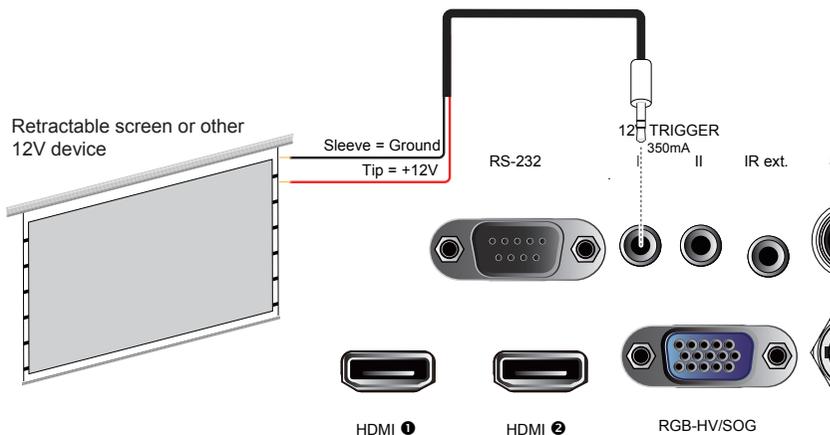
Connexions HDMI / DVI

Les signaux d'une source d'image auront la meilleure qualité de projection possible lorsque vous utilisez HDMI. Essayez donc d'utiliser des appareils avec des sorties HDMI comme source d'image.



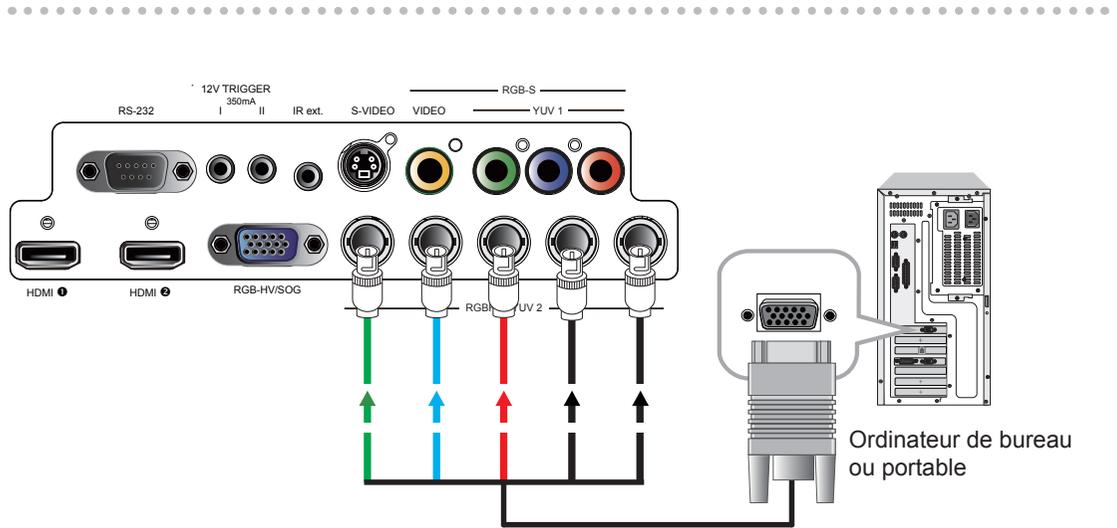
Connecteur Déclencheur 12V

Si votre système de cinéma maison contient un écran de projection, une couverture d'écran ou un autre appareil avec un Déclencheur 12V, alors connectez cet appareil/équipement à la sortie Déclencheur 12V du projecteur comme indiqué. Lorsque cela a été fait, votre écran descendra automatiquement lorsque vous allumez votre projecteur, pour faciliter votre travail.



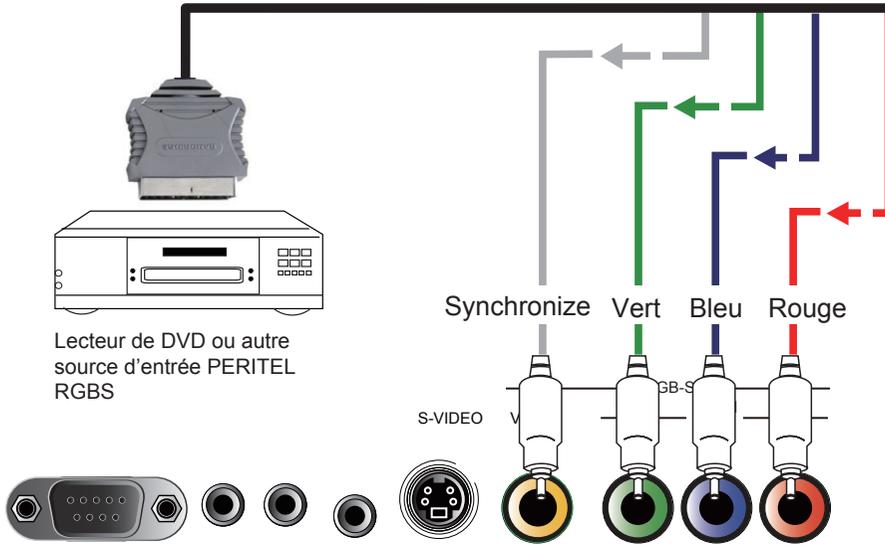
Connexion RGB

Connectez votre PC ou d'autres appareils avec une sortie RGB à l'entrée RGB du projecteur, pour l'utiliser comme la source d'entrée de l'image.



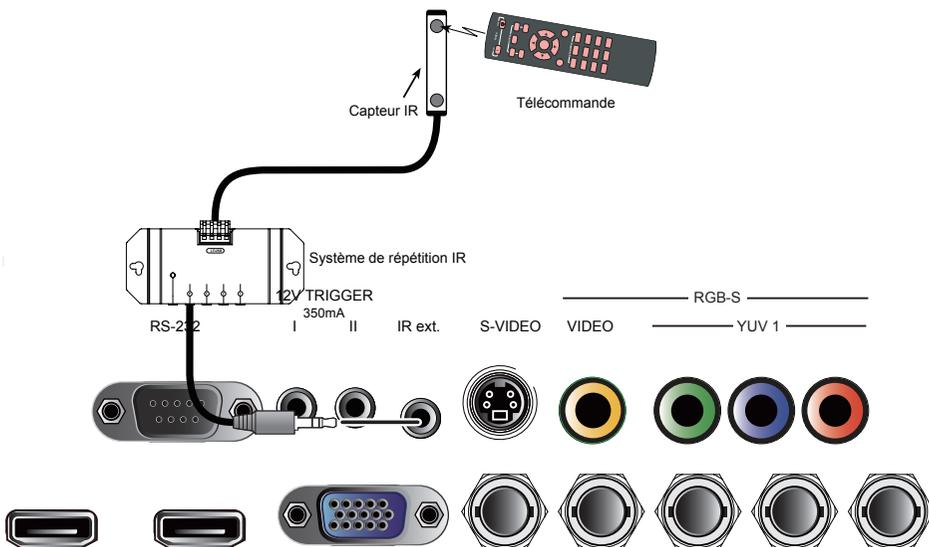
Connexion RGBs

Si l'appareil source utilise des connecteurs synchronisés d'image composite pour envoyer le signal RGB, connectez les sorties vert, bleu et rouge aux prises Y, Pb et Pr des entrées COMPOSANTE1/PERITEL et la sortie synchronisée à la prise VIDEO.



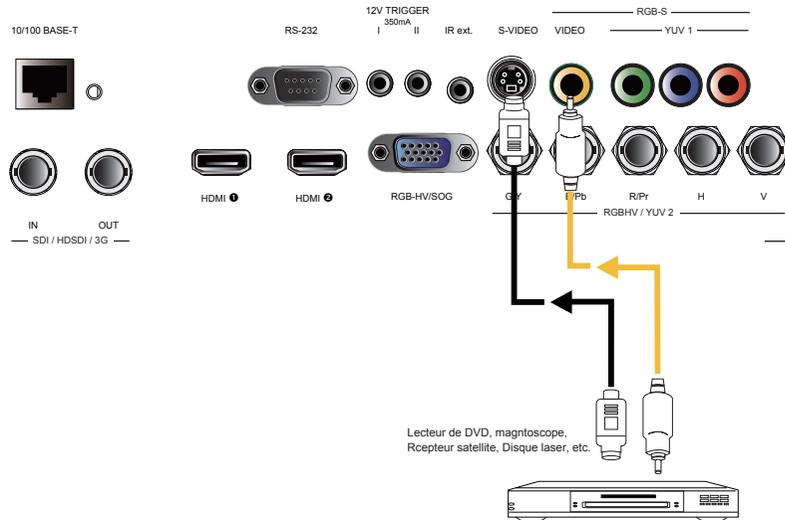
Connexion ENTREE IR

Si le projecteur n'arrive pas à détecter les signaux IR de la télécommande à cause de la distance ou des obstacles (par ex. un mur ou une porte), vous pouvez connecter un système de répétition IR externe à la prise ENTREE IR pour étendre la distance de réception du signal de la télécommande.



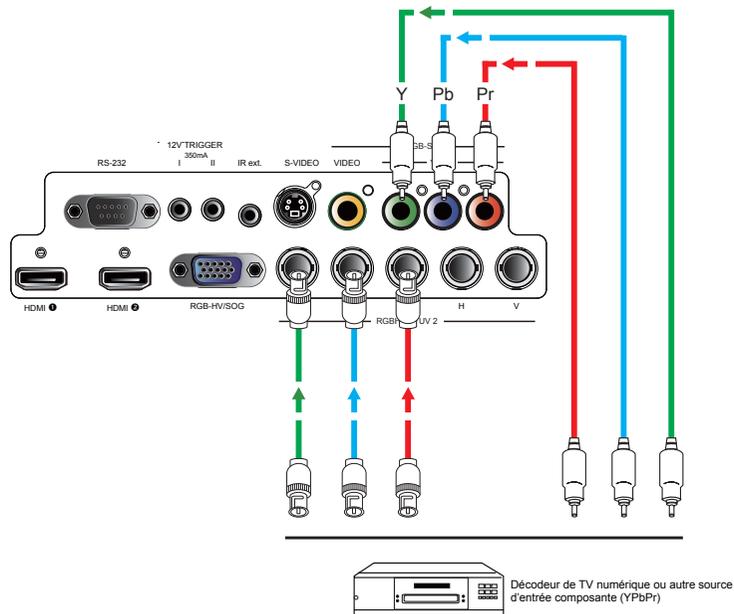
Connexion S-Vidéo/Vidéo

Si l'appareil de source d'image a une prise S-Vidéo et une prise Vidéo, il est recommandé d'utiliser la prise S-Vidéo pour obtenir une meilleure qualité d'image. Si les entrées S-Vidéo et Vidéo sont connectés ensemble au projecteur, le projecteur utilisera en premier l'entrée de signal S-Vidéo et l'image de l'entrée Vidéo ne sera pas utilisée.

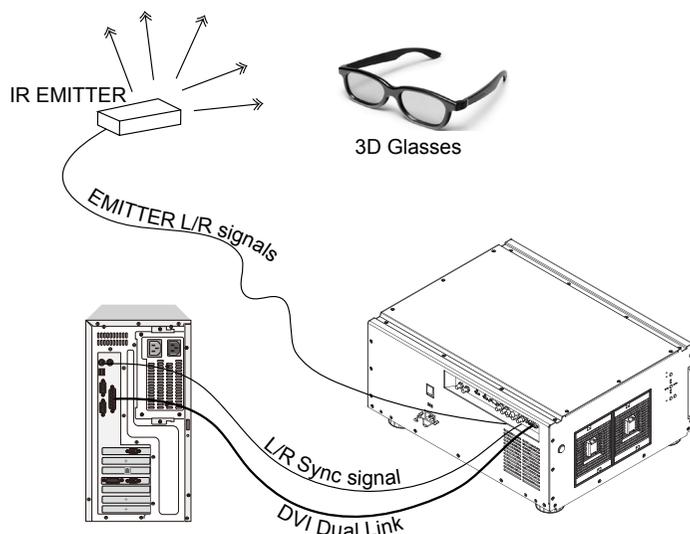


Connexion COMPOSITE

Connectez les 3/5 connecteurs vidéo composite RGB câblés de l'appareil source aux prises COMPOSITE1 PERITEL ou COMPOSITE2 du projecteur.



Connexion STÉRÉO DVI



Utilisez le connecteur STÉRÉO DVI pour la connexion à une source stéréo 3D - il s'agit généralement d'un ordinateur avec une carte graphique 3D, et des applications 3D.

Mode 3D

Il y a plusieurs façons de passer en mode 3D

- Menu OSD : Allez dans le Menu Principal "Entrée > Sélection de l'entrée", et sélectionnez STÉRÉO DVI
- Télécommande : Appuyez sur le bouton de raccourci "5" pour aller directement à STÉRÉO DVI
- Page Web réseau : Allez à "Source/général" > "Source" et sélectionnez STÉRÉO DVI
- Commandes RS232 : Utilisez "input.sel = 9" pour sélectionner STÉRÉO DVI

Mode 2D

Veuillez noter que le menu OSD n'est pas disponible en mode 2D. Les moyens de revenir en mode 2D sont les suivants :

- Télécommande : Appuyez sur l'un des boutons 1 à 4 pour revenir en mode 2D.
- Page Web réseau : Allez à « Source/général » > « Source » et sélectionnez toute autre source disponible.
- Commandes RS232 : Utilisez « input.sel = 1-8 » pour sélectionner toute autre source disponible.

Allumer le projecteur

Référez-vous aux instructions du Chapitre III "Installation rapide du projecteur".

Changer la langue de l'OSD

Par défaut, la langue du menu OSD est Anglais. Si vous désirez choisir une autre langue, vous pouvez aller dans le **MENU** → **CONTROLE** → Langue et choisir la langue préférée pour l'OSD.

BARCO RLM W12						
ENTREES	LAYOUT	SCENARIOS	LAMPES	ALIGNEMEMNT	CONTROLE	SERVICE
		LANGUE		Adresse IR	<	1 >
		English		Puissance réseau en ECO	<	Eteint >
		■ Français		Controle du projecteur	<	Réseau >
				Réseau		Entrer
		Español		Position menu	<	centre >
		Deutsch		Image au démarrage	<	Allumé >
		Português		Signal audio au démarrage	<	Allumé >
		简体中文		Bouton 1		Entrer
		繁體中文		Bouton 2		Entrer
		日本語		Bouton 3		Entrer
		한국어		Bouton 4		Entrer
				Bouton 5		Entrer
				Trigger 1	<	Auto >
				Trigger 2	<	16:9 >
				Source auto	<	Allumé >
				LANGUE		Entrer

Ajuster le sens de l'écran

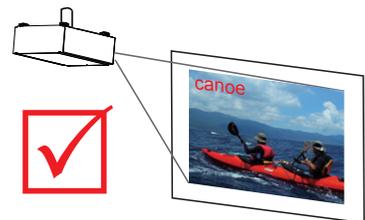
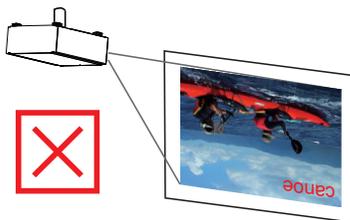
Par défaut, le projecteur a été configuré pour "Projection frontale - installation de bureau". Si vous choisissez d'installer votre projecteur d'une autre manière, ajustez le sens de l'écran pour obtenir le mode de projection désiré.

BARCO RLM W12						
ENTREES	LAYOUT	SCENARIOS	LAMPES	ALIGNEMENT	CONTROLE	SERVICE
				Rétroprojection	<	Eteint >
				Mode plafond	<	Eteint >
				Contrôle de l'objectif		Entrer
				Contraste dynamique	<	Eteint >
				Gamma	<	2.5 >
				Séquences internes		Entrer
				Espace de couleur	<	Custom >
				Centrer l'objectif		Exécution
				Déformation		Entrer
				Supression		Entrer
				ScenergiX		Entrer

Projection frontale - Mode Plafond

Appuyez sur **MENU** → **ALIGNEMENT** → **Mode Plafond** et choisissez **ALLUME** ; le projecteur est maintenant configuré pour "Projection frontale - Mode Plafond".

Correct Picture

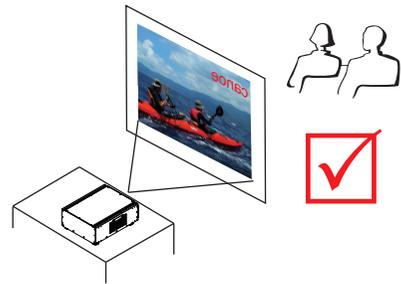
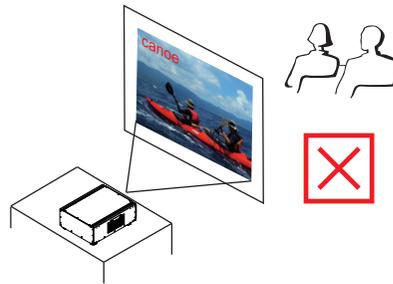


Installer le projecteur

Rétroprojection - Installation de bureau

Appuyez sur **MENU** → **ALIGNEMENT** → Rétroprojection et choisissez **ALLUME** ; le projecteur est maintenant configuré pour "Rétroprojection - Installation de bureau".

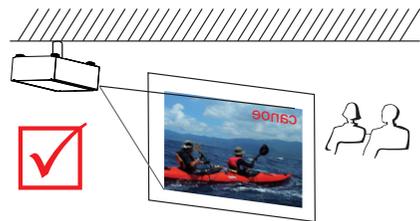
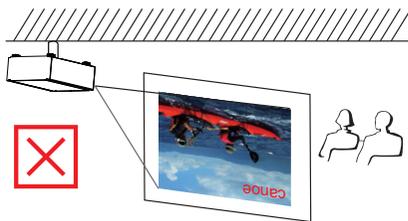
Correct Picture



Rétroprojection - Mode Plafond

Appuyez sur **MENU** → **ALIGNEMENT** → Rétroprojection et choisissez **ALLUME** ; appuyez une fois de plus sur **MENU** → **ALIGNEMENT** → Mode Plafond et choisissez **ALLUME** ;

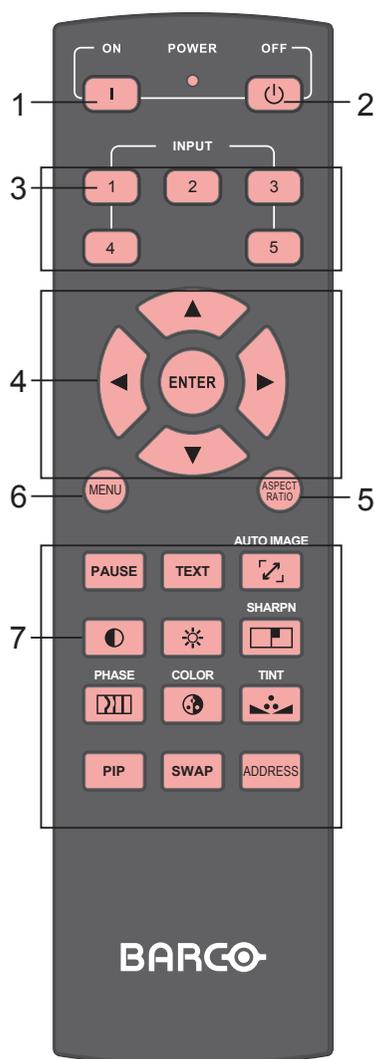
Correct Picture



Ajuster l'objectif du projecteur

L'ajustement de l'objectif du projecteur inclut la mise au point, le zoom et le décalage horizontal/vertical de l'image. Veuillez vous référer à la page 15 : "5. Réglage de l'angle du projecteur", "6. Réglage de la mise au point et du zoom." et "7. Correction de l'effet de trapèze provoqué par l'angle de projection". pour les instructions détaillées.

Utiliser la télécommande



1. **MARCHE**

Cette touche est utilisée pour allumer le projecteur.

2. **ARRET**

Cette touche est utilisée pour éteindre le projecteur.

3. **1 2 3 4 5**

Ces touches de la télécommande sont des touches de raccourcis pour les différentes sources d'image. Par défaut, elles sont :

- 1 = HDMI 1
- 2 = RGB D-15
- 3 = RGBHV/YUV2
- 4 = YUV1

5 = Vidéo composite

Vous pouvez configurer la source d'entrée qui correspond à chaque touche dans le menu OSD. Pour faire cela :

Lorsque vous appuyez sur **MENU > CONTROLE >** Touche 1~5 ; utilisez les touches **▼ ▲** pour choisir parmi les différentes sources d'entrée. Vous pouvez choisir entre : HDMI 1, HDMI 2, RGB D-15, YUV 1, RGBHV/YUV 2, Vidéo composite, S-Vidéo et RGB-S.

Par exemple, si vous avez réglé **1** avec RGB D-15 dans le menu OSD, lorsque vous appuyez sur **1** sur la télécommande, le projecteur affichera l'image RGB D-15.

4. **▼ ▲ ▲ ▲**

Utilisez ces touches pour faire votre sélection ou configurer, ajuster la configuration ou changer entre les affichages d'image.

ENTRER

Utilisez cette touche pour sélectionner des éléments dans le menu ou confirmer les réglages que vous avez modifié.

Lorsque vous appuyez sur **ENTRER**, vous pouvez aussi rappeler **AJUSTER L'OBJECTIF** lorsque le menu est fermé.

5. **ASPECT RATIO**

Vous pouvez faire défiler les différents formats en appuyant plusieurs fois sur cette touche. Pour plus d'informations, référez-vous à la « page 2 : INDEX ».

6. **MENU**

Appuyez sur cette touche pour ouvrir ou fermer le menu OSD.

7. **Autres touches d'ajustement de l'image**

PAUSE PAUSE

Utilisez cette touche pour faire une pause temporaire pendant la projection.

TEXTE TEXTE

Lorsque **TEXTE** est réglé sur **ALLUME**, l'utilisateur pourra utiliser le menu OSD normalement,.

Lorsque **TEXTE** est réglé sur **ETEINT**, seulement **ALLUME**, **ETEINT**, 1~5,

ECHANGER, PIP, PAUSE marcheront normalement ; les autres touches n'ouvriront pas le menu OSD.

8.  **IMAGE AUTO**
 Cette touche est utilisée pour Resynchroniser l'image ; lorsque le signal de l'image devient instable ou que la qualité diminue, appuyez simplement sur cette touche et le projecteur ajustera automatiquement les dimensions, la phase, les données de temps, etc. de l'écran. (Les ajustements s'appliqueront aussi à l'entrée PIP).
-  **CONTRASTE**
 Ajuste le niveau du blanc dans l'image pour augmenter ou réduire le contraste de l'image.
-  **LUMINOSITE**
 Ajuste le niveau du noir dans l'image pour augmenter ou réduire la luminosité de l'image.
-  **FINESSE**
 Ajuste la finesse et la netteté de l'image.
-  **PHASE**
 Lorsque l'image tremble, est double, est déformée ou a l'air vague, appuyez sur cette touche pour l'ajuster.
-  **COULEUR**
 Ajuste la saturation des couleurs de l'image. Lorsqu'elle est hautement saturée, les couleurs de l'image apparaîtront très brillantes et vivantes ; par contre, lorsque les couleurs sont peu saturées, l'image apparaîtra délavée.
-  **TEINTE**
 Cette touche ne marche que pour les signaux vidéo venant des ports S-Vidéo et Vidéo

Utiliser la télécommande

uniquement. Lorsque vous appuyez sur cette touche, vous pouvez ajuster le ratio du violet et du vert dans l'image ; baissez ce réglage pour que l'image apparaisse plus violette, augmentez ce réglage pour que l'image apparaisse plus verte.

-  **PIP**
 Utilisez cette touche pour activer ou désactiver le PIP.
-  **ECHANGER**
 Utilisez cette touche pour changer la source de l'image de l'affichage PIP.
-  **ADRESSE**
 Seulement 2 adresses sont possibles
 Appuyez sans arrêter sur la touche **ENTRER** et appuyez sur cette touche jusqu'à ce que le panneau de la télécommande clignote une fois (approx. 5 secondes) pour changer l'adresse de réception de la télécommande. Si vous utilisez une télécommande avec deux projecteurs différents, vous pouvez assigner une adresse différente à chacun des deux projecteurs pour que, lorsque vous utilisez le projecteur A, le projecteur B ne soit pas affecté.

Structure du menu OSD

ENTREES	Sélection de l'entrée	HDMI1 HDMI2 RGB D-15(RGB-HV/ SOG) YUV1 RGBHV/YUV2 Vidéo composite (Vidéo) S-Vidéo RGB-S SDI/HDSDI/3G
	Configuration d'entrée	Auto, YUV HD, YUV STD, RGB-PC RGB-Video
	Verrouillage de l'entrée	Auto 48Hz, 50Hz, 60Hz
	Arrêt auto	Allumé Eteint
	Allumage auto	Allumé Eteint
	Pas de signal	Logo Bleu Noir Blanc
	Vidéo standard	Auto PAL, SECAM, NTSC
	Ajust. auto de l'image	Eteint, Allumé Toujours
IMAGE	Contraste	0~200
	Luminosité	0~200
	Saturation	0~200
	Teinte	0~200
	Finesse	0~200
	Réduction du bruit	0~200
	Température de couleurs	3200K, 5400K, 6500K, 9300K, Natif
	Balance d'entrée	Balance du noir (Offset) Décalage rouge Décalage vert Décalage bleu Equilibre du blanc Gain rouge Gain vert Gain bleu
	Format	5:4 , 4:3, 16:10 16:9, 1,88, 2,35 Letterbox, Native
	Données de temps	Total Horizontal Départ H Phase Horizontale Départ V
Image auto	Exécution	

MISE EN PAGE	Zoom	Eteint Couper Zoom
	Sélection principale	HDMI1 HDMI2 RGB D-15(RGB-HV/ SOG)YUV1(RGB-S) YUV2(RGBHV/YUV2) Vidéo composite (Vidéo) S-Vidéo RGB-S SDI/HDSDI/3G
	Sélection PIP	HDMI1 HDMI2 RGB D-15(RGB-HV/ SOG)YUV1(RGB-S) YUV2(RGBHV/YUV2) Vidéo composite (Vidéo) S-Vidéo RGB-S
	Position PIP	En haut à gauche En haut à droite En bas à gauche En bas à droite Split Gauche-Droite
	PIP	Allumé, Eteint
LAMPES	Mode	Economique Normal Puissance
	LAMPES	1 lampe 2 lampes
	Mode haute altitude	Allumé Eteint
	Puissance	0~19 (85% - 100%)
	Status lampe 1	Allumé Eteint
	Status lampe 2	Allumé Eteint
	Temps actif lampe 1	XX HRS
	Temps actif lampe 2	XX HRS

6 Description du menu OSD

Description du menu OSD

ALIGNEMENT	Rétroprojection	Allumé Eteint
	Mode plafond	Allumé Eteint
	Contrôle de l'objectif	Zoom/Focalisation Déplacement
	Contraste dynamique	Allumé Eteint
	Gamma	1.8 2.0 2.2 2.35 2.5
	Séquences internes	Allumé (Séquence 1~12) Eteint (Eteint 0)
	Espace de couleur	Native, EBU, SMPTE Personnalisé
	Centrer l'objectif	Exécution
	Déformation	Keystone horizontal Keystone vertical Rotation Coussinet / Barillet Coin supérieur gauche Coin supérieur droit Coin inférieur gauche Coin inférieur droit Déformation personnalisée Réinitialiser
	Effacement	Haut, Bas Gauche, Droite, Réinitialisation
Contrôle	ScenergiX	Etat Niveau de blanc Haut Bas Gauche Droite Niveau de noir Haut Bas Gauche Droite TOUT ROUGE VERT BLEU Réinitialiser Lignes de réglage

Contrôle	Image au démarrage	Allumé Eteint	
	Signal audio au démarrage	Allumé Eteint	
	Bouton 1	HDMI1 HDMI2	
	Bouton 2	RGB D-15(RGB-HV/ SOG)YUV1(RGB-S)	
	Bouton 3	YUV2(RGBHV/YUV2) Vidéo composite (Vidéo)	
	Bouton 4	S-Vidéo	
	Bouton 5	RGB-S SDI/HDSDI/3G	
	Trigger 1	5:4, 4:3, 16:10 16:9, 1.88, 2.35	
	Trigger 2	Letterbox, Native, Auto Non mis à l'échelle	
	Source auto	Allumé Eteint	
Service	Langue	Anglais Français Espagnol Allemand Portugais Chinois simplifié Chinois traditionnel Japonais Coréen	
		Informations en lecture uniquement	Modèle
			Num de série
			Version logicielle
			Source PIP active
			Horloge à pixel
			Format du signal
			F.R. H/V
			Temps actif lampe 1
			Temps actif lampe 2
Réinitialisation heures lampe	Réinitialisation heures lampe 1 Réinitialisation heures lampe 2		
Durée d'utilisation du projecteur	Informations en lecture uniquement		
Seulement bleu	Allumé Eteint		
Retour configuration sortie d'usine	La commande sera exécutée après la confirmation dans la boîte de dialogue.		

Description de l'OSD

1. Appuyez sur le bouton MENU de la télécommande ou à l'arrière du projecteur pour ouvrir le menu OSD.
2. Vous verrez sept menus fonctionnel (Entrées, Image, LAYOUT, lampe, Alignement, Contrôle et Service). Appuyez sur ◀ ou ▶ pour sélectionner le sous-menu désiré.
3. Appuyez sur ▲ ou ▼ pour sélectionner le sous-menu désiré.
4. La sélection courante dans chacun des sous-menu sera indiquée en jaune et avec un fond bleu. Appuyez sur ◀ ou ▶ pour accéder à la configuration de l'élément sélectionné ou appuyez sur ENTRER pour aller dans un autre sous-menu.
5. Appuyez sur **MENU** pour retourner au menu précédent.
6. Dans le menu principal, appuyez sur **MENU** pour fermer le menu OSD.

ENTREES

BARCO RLM W12						
ENTREES	LAYOUT	SCENARIOS	LAMPES	ALIGNEMENT	CONTROLE	SERVICE
Sélection de l'entrée		Entrer				
Verrouillage de l'entrée	<	Auto	>			
Arrêt auto	<	Eteint	>			
Allumage auto	<	Eteint	>			
Pas de signal	<	Logo	>			
Vidéo Standard	<	Auto	>			
Ajust auto de l'image	<	toujours	>			

Sélection de l'entrée

Utilisez cette fonction pour spécifier la source de l'image connectée à l'arrière du projecteur. Par exemple, si vous avez connecté votre PC comme source d'entrée vidéo, vous pouvez choisir RGB D-15(RGB-HV/SOG) comme l'entrée de la projection de l'image. Options d'entrées disponibles du projecteur: **HDMI1**, **HDMI2**, **RGB D-15(RGB-HV/SOG)**, **YUV1(RGB-S)**, **YUV2(RGBHV/YUV2)**, **Vidéo composite (Vidéo)**, **S-Vidéo**, **RGB-S**, **SDI/HDSDI/3G**.

Configuration d'entrée

Cette fonction n'est disponible que pour les sources d'entrée RGB D-15, YUV1 et RGBHV / YUV2. Les choix de configuration d'entrée comprennent Auto, YUV HD, YUV STD, RGB-PC et RGB-Video. Le réglage par défaut Auto doit fonctionner pour la plupart des signaux d'applications. Utilisez cette fonction pour commuter entre YUV HD, YUV STD, RGB-PC et RGB-Video si le format du signal d'entrée ne correspond pas au réglage Auto.

Verrouillage de l'entrée

Utilisez cette fonction pour spécifier la fréquence du signal d'entrée de l'image. Vous pouvez laisser le projecteur choisir automatiquement la fréquence de projection optimale ou forcer le projecteur à projeter l'image avec la fréquence que vous voulez utiliser.

- **Auto**

Le réglage par défaut de cette fonction est **Auto**. Si vous choisissez une fréquence de rafraîchissement vertical pour l'appareil source entre 48-62Hz, le projecteur verrouillera automatiquement la fréquence du signal d'entrée pour que l'entrée et la sortie du signal soient rafraîchis avec la même fréquence, pour une image optimale. Si la fréquence du signal d'entrée est entre 24-31Hz, le projecteur doublera automatiquement la fréquence de rafraîchissement vertical. Si la fréquence du signal d'entrée est entre 31-48Hz ou dépasse 62Hz, le projecteur réglera automatiquement la fréquence sur 60Hz.

- **50Hz**

Choisissez cette option pour régler la fréquence de sortie de l'image sur 50Hz.

- **60Hz**

Choisissez cette option pour régler la fréquence de sortie de l'image sur 60Hz.

Note : Si vous activez PIP, le projecteur synchronisera automatiquement la fréquence du signal d'entrée PIP avec le signal d'entrée principal.

Arrêt auto

Le réglage par défaut est **ETEINT**. Si vous le réglez sur **ALLUME**, le projecteur s'éteindra automatiquement après 20 minutes sans signal d'entrée.

Allumage auto

Le réglage par défaut est **ETEINT**. Si vous le réglez sur **ALLUME**, le projecteur s'allumera automatiquement lorsqu'il est connecté à l'alimentation CA. Si vous branchez le cordon d'alimentation sur une prise CA avec un bouton, vous pouvez utiliser cette fonction pour allumer le projecteur en utilisant le bouton de la prise au lieu de la télécommande. Si vous n'avez pas besoin de cette fonction, réglez-la sur **ETEINT**.

Pas de signal

Utilisez cette fonction pour spécifier le contenu ou la couleur à afficher sur l'écran vide lorsque aucun signal d'entrée n'est disponible. Vous pouvez choisir entre **Logo**, **Bleu**, **Noir** et **Blanc**. Le réglage par défaut est **Logo**.

Vidéo standard

Différents pays utilisent différents formats pour les signaux vidéo. Choisissez le standard vidéo de votre pays.

- **Auto**

C'est le réglage par défaut. Le projecteur choisira automatiquement le standard vidéo en fonction de votre pays.

- **PAL** (Phase Alternation By Line)

Un standard vidéo avec 625 lignes de balayage / 25 images par seconde, développé en Allemagne. Le système PAL est principalement utilisé en Allemagne, Grande Bretagne, Amérique du Sud, Australie, Chine et dans la plupart des pays de l'Europe de l'Est et les pays asiatiques.

Description du menu OSD

- **SECAM** (Sequential Color With Memory)
Un standard vidéo avec 625 lignes de balayage développé en France. Les pays qui utilisent le standard SECAM sont l'Allemagne de l'Est, la Tchéquoslovaquie, l'Égypte, la Pologne, etc.
- **NTSC** (National Television Systems Committee)
Un standard vidéo avec 525 lignes de balayage par image développé par le National Television Systems Committee des États-Unis. Le standard NTSC est utilisé principalement aux USA, au Japon, au Canada et au Mexique.

Note : Normalement, le projecteur sera capable de détecter automatiquement le standard vidéo utilisé dans votre pays. Cependant dans certains cas, lorsque le projecteur n'arrive pas à détecter le type de standard vidéo utilisé, l'utilisateur devra alors configurer manuellement le format vidéo. Si vous n'êtes pas sûr du standard vidéo utilisé dans votre pays, contactez un technicien qualifié et demandez-lui quel type de standard vidéo est utilisé dans votre pays.

Ajust. auto de l'image

Vous pouvez régler la fonction Ajust. auto de l'image en utilisant l'un des trois modes suivants :

- **Eteint** = JAMAIS
- **Auto** = Lorsque vous ne l'avez jamais utilisé avant (ou pour la première fois)
- **Toujours** = Lorsque vous avez sélectionné ou connecté une nouvelle source.

Pour plus d'informations sur le Réglage auto de l'image, référez-vous à la « page 34 : Réglage auto de l'image ».

IMAGE

BARCO RLM W12

ENTREES	LAYOUT	SCENARIOS	LAMPES	ALIGNEMENT	CONTROLE	SAV
	Contraste	<	100	>		
	Luminosité	<	100	>		
	Saturation de couleurs	<	100	>		
	Nuances de couleurs	<	100	>		
	Netteté	<	0	>		
	Réduction du bruit	<	0	>		
	Température de couleurs	<	Native	>		
	Equilibrage de l'Entrée		Entrer			
	Ratio d'image	<	Native	>		
	Données de temps		Entrer			
	Ajust auto du format		Exécution			

Contraste

Utilisez ◀▶ pour ajuster le contraste de l'image projetée. Vous pouvez connecter le projecteur à une source d'image externe pour afficher une image ressemblante à celle qui suit pour faire des ajustements. Il est recommandé d'ajuster l'image projetée selon les résultats indiqués ci-dessous pour que la luminosité du spectre reste constante et pour obtenir un contraste maximum entre le noir et le blanc.



L'image suivante montre le résultat d'un ajustement direct du contraste, avec une image aléatoire :

◀ Contraste baissé



Image originale



Contraste amélioré ▶



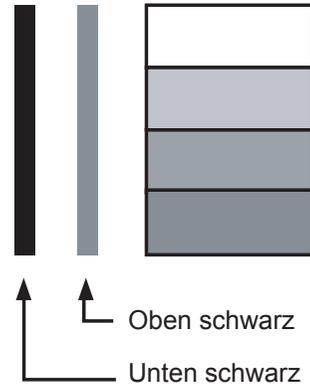
Description du menu OSD

Luminosité

Utilisez ◀▶ pour ajuster la luminosité de l'image projetée. Vous pouvez connecter le projecteur à une source d'image externe pour afficher une image ressemblante à celle qui suit (PLUGE, Picture Line-Up Generation Equipment) pour faire des ajustements. Bien qu'il y a de nombreuses versions d'image PLUGE, elles sont normalement composées de blocs noirs, blancs et gris sur un fond noir.

Il est recommandé d'ajuster l'image comme suit :

- La barre la plus foncée de l'image doit disparaître dans le fond.
- La partie gris foncée doit être dût à voir.
- La partie gris claire doit être facile à voir.
- La partie blanche doit être bien blanche et douce.
- L'image ne doit que contenir du noir, du gris et du blanc (sans autres couleurs)



Les options du Contraste, de la Luminosité, de la Saturation et de la Teinte sont interconnectés et affectent l'une-l'autre ; lorsque vous ajustez l'une de ces options, vous devrez probablement régler précisément les autres pour des meilleurs résultats.

L'image suivante montre le résultat d'un ajustement direct de la luminosité, avec une image aléatoire :

◀ Luminosité baissée



Image originale



Luminosité augmentée ▶



Saturation

Utilisez ◀▶ pour ajuster la saturation de l'image projetée. Si les couleurs de l'image projetée sont trop brillantes ou vivantes, baissez la saturation des couleurs ; si les couleurs de l'image sont trop blanches et délavées, augmentez la saturation des couleurs.

◀ Saturation baissée



Image originale



Saturation augmentée ▶



Teinte

Utilisez ◀▶ pour ajuster la teinte (la balance entre le violet et le vert) de l'image projetée. Baissez le réglage pour obtenir une image plus rougeâtre, augmentez le réglage pour obtenir une image plus verdâtre.

◀ Teinte baissée



Image originale

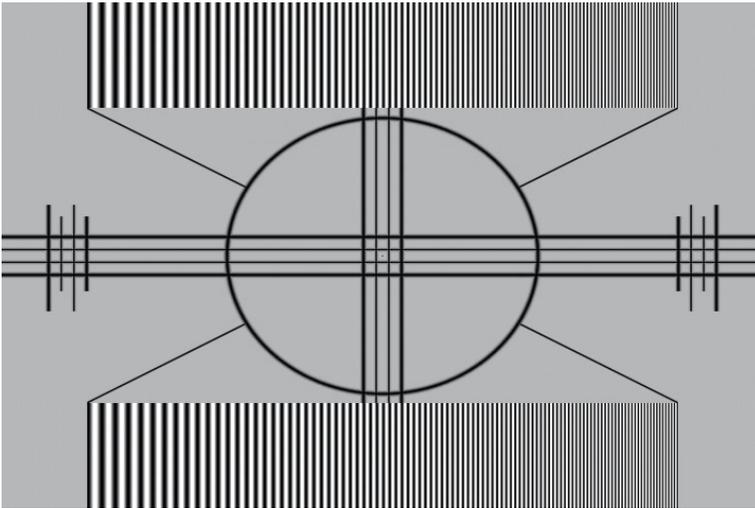


Teinte augmentée ▶



Netteté

L'ajustement de la finesse modifie principalement la valeur des détails haute fréquence. Vous pouvez connecter le projecteur à une source d'image externe pour afficher une image ressemblante à celle qui suit pour ajuster la finesse de l'image.



L'image suivante montre le résultat d'un ajustement direct de la finesse, avec une image aléatoire :

◀ Finesse baissée



Image originale



Finesse augmentée ▶



Description du menu OSD

Réduction du bruit

Utilisez ◀▶ pour ajuster le bruit de l'image projetée. Cette fonction est normalement utilisée pour éliminer le bruit de l'image causé par l'intercalage de l'entrée SD. Normalement, lorsque vous réduisez le bruit de l'image, les détails haute fréquence seront aussi baissés et l'image apparaîtra plus douce.



réduction du bruit



Température de couleurs

Vous pouvez choisir entre **3200K**, **5400K**, **6500K**, **9300K** et **Native**.

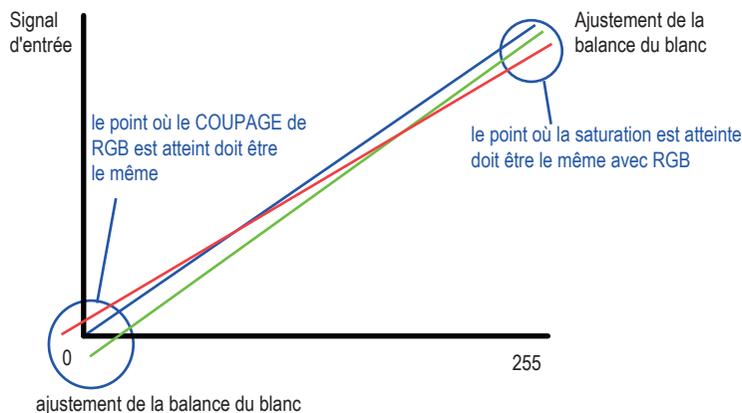
La température des couleurs correspond à la différence de lumière des couleurs avec des énergies différentes, détectées par l'oeil nu. Le changement de la température des couleurs, de faible à élevé pour la lumière visible, va de orange rouge → blanc → bleu



La température des couleurs est réglée par défaut sur 6500K et est approprié pour la plupart des cas. Lorsque vous augmentez la température des couleurs, l'image apparaîtra plus bleuâtre ; lorsque vous la baissez, l'image apparaîtra plus rougeâtre. Lorsque vous choisissez "Native", le projecteur désactivera la fonction d'ajustement du blanc de l'appareil source.

Balance d'entrée

Quelque soit les changements de la lumière ambiante, l'oeil humain possède un mécanisme d'ajustement automatique qui permet de voir les objets blancs en blanc et les objets noirs en noir. Cependant, puisque aucune machine ne possède une fonction si avancée, vous pourriez avoir besoin de faire des ajustements aux réglages du projecteur lorsque la lumière ambiante change, pour que les couleurs de l'image apparaissent plus réelles.



Décalage

Ceci fait référence au contrôle des déséquilibres colorimétriques dans les parties foncées de l'image projetée. Il est recommandé d'utiliser une image de test externe avec beaucoup de parties foncées et grises (par ex. une image 30IRE-window) Si vous remarquez une quantité minimale de rouge, vert ou bleu dans les parties grises, ajustez le décalage de la couleur correspondante. Cette fonction affectera le spectre colorimétrique entier de l'image entière, et changera aussi sa luminosité.

Gain

Ceci fait référence au contrôle des déséquilibres colorimétriques dans les parties foncées de l'image projetée. Il est recommandé d'utiliser une image de test externe avec beaucoup de parties blanches (par ex. une image 80IRE-window) Si vous remarquez une quantité minimale de rouge, vert ou bleu dans les parties grises, baissez le gain de la couleur correspondante. Cette fonction est utilisée pour augmenter ou baisser la plage d'entrée de couleur de l'image entière.

Normalement, lorsque le gain augmente, le contraste diminue. Lorsque vous augmentez le décalage, la luminosité de l'image diminuera.

- **Balance du noir (Offset)**

Cette fonction permet d'ajuster le décalage du rouge, vert et bleu suivants. Le texte est à titre décoratif uniquement.

- **Décalage rouge**

Appuyez sur ◀▶ pour ajuster le décalage du rouge dans les zones foncées.

- **Décalage vert**

Appuyez sur ◀▶ pour ajuster le décalage du vert dans les zones foncées.

- **Décalage bleu**

Appuyez sur ◀▶ pour ajuster le décalage du bleu dans les zones foncées.

- **Équilibrage du blanc**

Cette fonction permet d'ajuster le gain du rouge, vert et bleu. Le texte est à titre décoratif uniquement.

- **Gain rouge**

Appuyez sur ◀▶ pour ajuster le gain du rouge dans les parties claires.

- **Gain vert**

Appuyez sur ◀▶ pour ajuster le gain du vert dans les parties claires.

- **Gain bleu**

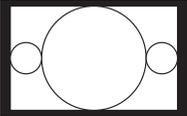
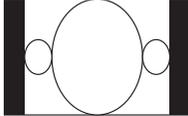
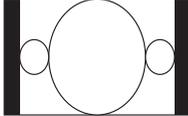
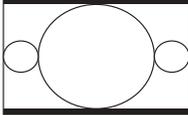
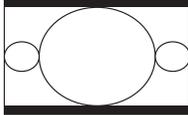
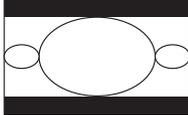
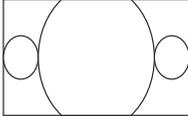
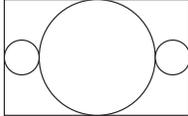
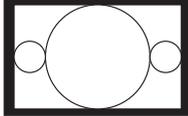
Appuyez sur ◀▶ pour ajuster le gain du bleu dans les parties claires.

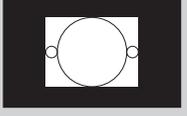
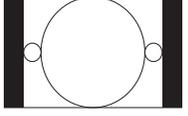
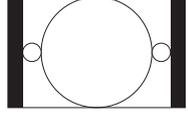
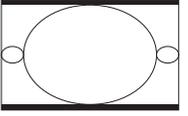
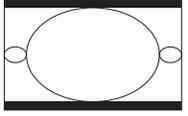
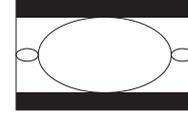
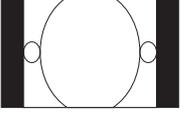
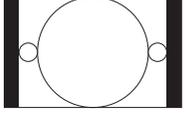
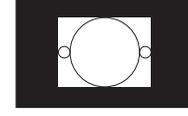
ASPECT RATIO

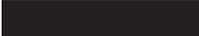
Utilisez cette fonction pour ajuster le format de l'image projetée. Utilisez ◀▶ pour ajuster le rapport de la longueur et de la largeur de l'image.

La taille de l'image entière du projecteur est 16:10 (1920×1200 points). Le diagramme suivant montre la différence entre plusieurs réglages de format :

Description du menu OSD

<p>Native input 16:10</p> 	<p>Output aspect ratio 5:4</p> 	<p>Output aspect ratio 4:3</p> 
<p>Output aspect ratio 16:9</p> 	<p>Output aspect ratio 1.88</p> 	<p>Output aspect ratio 2.35</p> 
<p>Output aspect ratio Letterbox</p> 	<p>Output aspect ratio Native</p> 	<p>Output aspect ratio Unscaled</p> 

<p>Entrée native 4:3</p> 	<p>Format de sortie 5:4</p> 	<p>Format de sortie 4:3</p> 
<p>Format de sortie 16:9</p> 	<p>Format de sortie 1.88</p> 	<p>Format de sortie 2.35</p> 
<p>Format de sortie Letterbox</p> 	<p>Format de sortie Native</p> 	<p>Format de sortie Unscaled</p> 

 Cropped partie de l'image

Note : Veuillez noter lorsque vous l'utilisez dans un but commercial, y compris : la projection d'images dans des cinémas, des hôtels, des cafétarias ou d'autres endroits publics, la compression ou l'expansion de l'image, obtenue en changeant le format, peut constituer une violation des droits de l'auteur de l'image. Veuillez faire attention à cela.

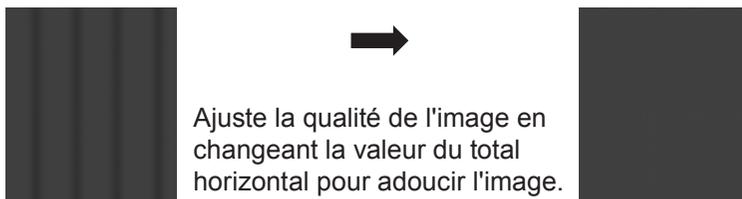
Rythmes (timings)

- **Total horizontal**

Appuyez sur ◀▶ pour ajuster le total horizontal.

Utilisez cette fonction pour ajuster la fréquence de l'horloge d'échantillonnage de pixel (fréquence de pixel horizontal de la source d'entrée analogique générée par ADC). Si vous remarquez que l'image tremble ou qu'il y a des lignes verticales dans l'image, cela indique que la fréquence d'échantillonnage de pixel est insuffisante. Vous pouvez utiliser cette fonction pour ajuster la fréquence pour obtenir une meilleure qualité d'image.

L'image suivante est un exemple d'une image de test d'une source de signal externe :



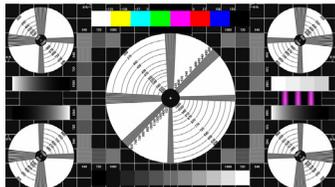
* Pour ajuster les données de temps, le motif utilisé doit être pixel (allumé/éteint)*

- **Départ H**

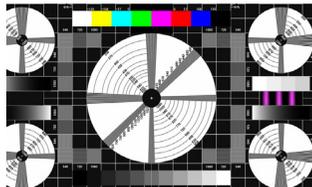
Utilisez ◀▶ pour ajuster la position horizontale de l'image projetée.

Si l'image projetée n'est pas au centre de l'écran (par ex. avec un décalage vers la droite ou la gauche) et est partiellement coupée, utilisez cette fonction pour ajuster la position horizontale de l'image. L'image suivante est un exemple d'une image de test d'une source de signal externe :

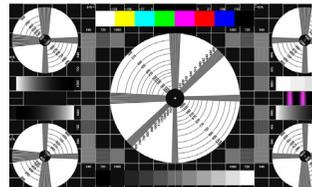
Native picture



Skewed left



Skewed right



- **Phase horizontale**

Utilisez ◀▶ pour ajuster la phase de l'image projetée.

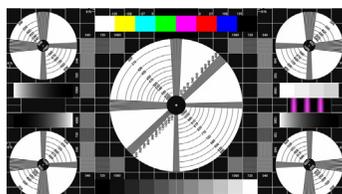
Utilisez cette fonction pour ajuster la phase de l'horloge d'échantillonnage de pixel (relatif au signal d'entrée). Si l'image tremble toujours ou qu'il y a du bruit (par ex. des cotés sur du texte) après l'optimisation, ajustez alors la phase.

- **Départ V**

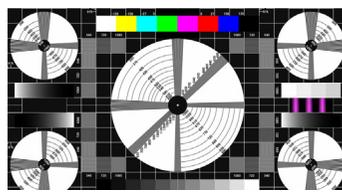
Utilisez ◀▶ pour ajuster la position verticale de l'image projetée.

Si l'image projetée n'est pas au centre de l'écran (par ex. avec un décalage vers le haut ou le bas) et est partiellement coupée, utilisez cette fonction pour ajuster la position verticale de l'image. L'image suivante est un exemple d'une image de test d'une source de signal externe :

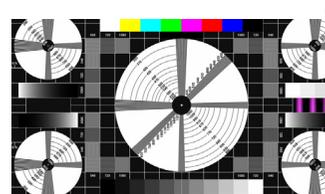
Image native



Incliné vers le bas



Incliné vers le haut



Il est recommandé, lorsque vous ajustez l'image, que le total horizontal soit ajusté avant la phase horizontale. Cependant si l'image tremble toujours après que vous ayez ajusté les deux, essayez de réduire le bruit de l'image.

Description du menu OSD

Ajust auto du format

Lorsque Image auto a été sélectionné dans le menu OSD, appuyez sur **ENTRER** pour exécuter la fonction d'ajustement automatique de l'image.

Lorsque vous utilisez cette fonction, le projecteur resynchronisera l'image. Utilisez cette fonction lorsque la source de l'image est instable ou lorsque la qualité de l'image s'est détériorée et le projecteur ajustera automatiquement la taille, la phase et les données de temps de l'image. (Les ajustements s'appliqueront aussi à la source d'entrée PIP).

Cette fonction est identique à la touche  de la télécommande. Vous pouvez simplement utiliser la touche de raccourci de la télécommande pour exécuter cette fonction.

MISE EN PAGE

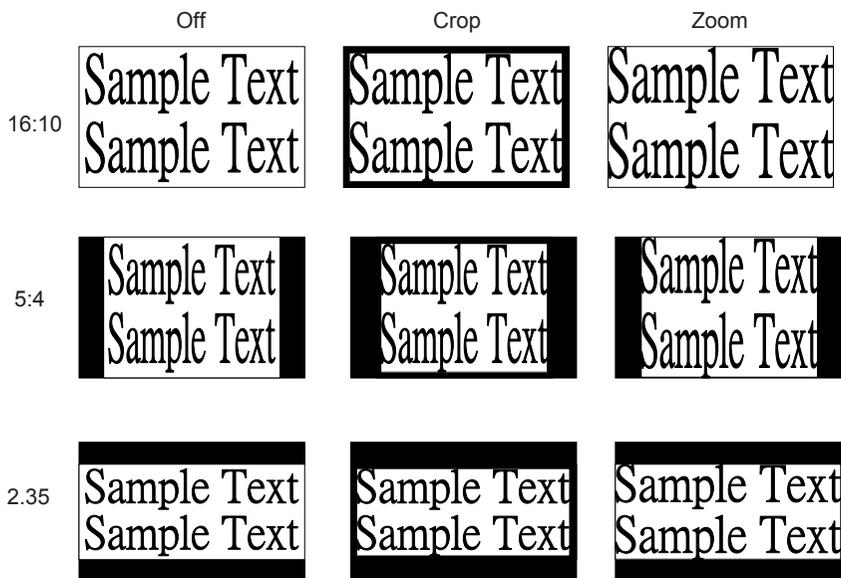
BARCO RLM W12						
ENTREES	LAYOUT	SCENARIOS	LAMPES	ALIGNEMENT	CONTROLE	SERVICE
		Zoom	<	Eteint	>	
		Sélection principale		Entrer		
		Sélection PIP		Entrer		
		Position PIP	<	En haut à gauche	>	
		PIP	<	Eteint	>	

Zoom

Puisqu'il y a toujours des personnes qui utilisent des anciens systèmes de télévision, certaines chaînes de TV peuvent ne pas afficher les cotés de l'image. Utilisez cette fonction pour cacher les cotés de l'image, en choisissant parmi les trois options suivantes :

- **Eteint**
Choisissez le réglage Eteint pour ne pas modifier l'image projetée
- **Couper**
Choisissez le réglage "Couper" pour ajouter deux "masques" équivalents à 3% de la résolution horizontale des deux cotés de l'image, et deux masques similaires en haut et en bas de l'image projetée.
- **Zoom**
Vous pouvez utiliser cette fonction pour augmenter la résolution horizontale de l'image au-dessus du format par défaut de 106%. Toutes les parties qui dépassent l'image originale seront coupées.

Lorsque vous réglez le format sur "Native", réglez aussi le Zoom sur "Eteint" ou "Couper".



Sélection principale

Lorsque vous voulez projeter l'image PIP, utilisez cette fonction pour spécifier la source d'image de l'image PIP. Cette fonction est identique à la Sélection d'entrée ; pour plus d'informations, veuillez vous référer à la réferez-vous à la « page 2 : INDEX ».

Description du menu OSD

Sélection PIP

Utilisez cette fonction pour sélectionner la source de la petite fenêtre.

Vous pouvez choisir entre HDMI1, HDMI2, RGB D-15(RGB-HV/SOG), YUV1, RGBHV/ YUV2, Vidéo composite (Vidéo), S-Vidéo, RGB-S, SDI/HDSDI/3G etc.

Sous-image Image principale



Position PIP

Vous pouvez choisir d'afficher la petite fenêtre dans cinq endroits sur l'image principale, comme désiré.

En haut à gauche



différents

En haut à droite



Split Gauche-Droite



En bas à gauche



En bas à droite



PIP

Si vous désirez afficher l'image PIP, vous pouvez la configurer ici. Lorsque vous choisissez "ALLUME", vous verrez deux fenêtre sur l'image projetée ; la grande fenêtre est l'image principale, la petite fenêtre est l'image secondaire. Lorsque vous choisissez "ETEINT", la fonction PIP sera désactivée et vous ne verrez qu'une seule image.

Référez-vous à la matrice de source principale et PIP pour une sélection source principale et PIP valide lorsque PIP est ALLUME.

		Sélection principale								
		HDMI1	HDMI2	RGB D-15	YUV1	RGBHV/ YUV2	Vidéo composite	S-Video	RGB-S	SDI / HDSDI/3G
Sélection	HDMI 1		—	0	0	0	0	0	0	—
	HDMI 2	—		0	0	0	0	0	0	—
	RGB D-15	0	0		—	—	0	0	0	0
	YUV 1	0	0	—		—	0	0	—	0
	RGBHV/ YUV 2	0	0	—	—		0	0	—	0
	Vidéo composite	0	0	0	0	0		—	—	0
	S-Video	0	0	0	0	0	—		—	0
	RGB-S	0	0	0	—	—	—	—		0
	SDI/HDSDI/3G	—	—	0	0	0	0	0	0	
0 indique Source disponible ; — indique S/O										

LAMPE

BARCO RLM W12

ENTREES	LAYOUT	SCENARIOS	LAMPES	ALIGNEMENT	CONTROLE	SERVICE
			Mode		Normal	
			Lampes		2 lampes	
			Mode haute altitude		Eteint	
			Puissance		—	
			Status Lampe 1		Eteint	
			Status Lampe 2		Eteint	
			Temps actif lampe 1		1222HRS	
			Temps actif lampe 2		1222HRS	

Ce chapitre contient des informations sur la lampe du projecteur.

Mode

• ECONOMIQUE

Lorsque vous choisissez le mode Economique, la puissance de la lampe sera 280W. Si la pièce est suffisamment sombre ou que vous n'avez pas besoin d'une haute luminosité, vous pouvez régler le mode de la lampe sur Economique pour prolonger sa durée de vie.

• Normal

Lorsque vous choisissez le mode Normal, la puissance de la lampe sera 330W. Si la pièce requiert une image lumineuse, vous pouvez régler le mode de la lampe sur Normal pour une projection plus lumineuse.

• Puissance

Si la luminosité de l'image du mode Economique est insuffisante, et que le mode Normal est trop lumineux, vous pouvez choisir le mode Puissance pour spécifier vous-même la puissance de la lampe et ajuster ainsi la luminosité de l'image projetée. Dans certains cas, un projecteur A peut être plus lumineux qu'un projecteur B. Si c'est le cas, vous pouvez utiliser cette fonction pour ajustement précisément la luminosité des deux projecteurs pour une luminosité uniforme. Pour utiliser cette fonction, allez dans le Menu OSD → LAMPES → Puissance et réglez comme désiré.

LAMPES

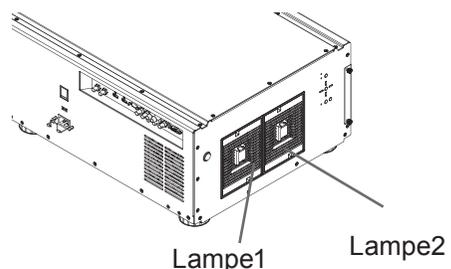
En fonction des conditions d'application, une seule lampe ou les deux lampes peuvent être sélectionnées via le menu OSD. Lorsque le projecteur a été changé, d'une lampe à deux lampes, un sablier OSD empêchera l'utilisateur d'utiliser le menu OSD pendant 7 secondes. Lorsque le projecteur a été changé, de deux lampes à une lampe, le menu de sélection des lampes OSD sera bloqué pendant 90 secondes pour le refroidissement de la lampe. La puissance de la lampe peut être ajustée entre 85% ~ 100%.

• 1 lampe

Lorsque l'environnement de projection est suffisamment sombre et qu'une seule lampe est suffisante pour obtenir la luminosité de projection désirée, vous pouvez choisir de n'utiliser qu'une seule lampe. Le projecteur déterminera automatiquement le nombre d'heures d'utilisation de la lampe1 et de la lampe2 et choisira la lampe avec le moins d'heures d'utilisation.

• 2 lampes

Lorsque vous voulez une image plus brillante, veuillez utiliser le projecteur avec les deux lampes.



Description du menu OSD

Mode haute altitude

Utilisez cette fonction pour contrôler la vitesse du ventilateur de refroidissement du projecteur. Vous pouvez le régler sur Eteint ou Allumé. Le réglage par défaut est Eteint.

Dans des cas normaux, le projecteur marchera normalement avec cette fonction réglée sur Eteint. Par défaut, le projecteur détectera la température ambiante de la pièce pour réguler la vitesse du ventilateur de refroidissement. Lorsque la température ambiante monte, la vitesse du ventilateur augmentera (plus bruyant) pour que la chaleur générée à l'intérieur du projecteur puisse être enlevée et que le projecteur continue de marcher normalement.

Cependant, si vous utilisez le projecteur dans une pièce avec une température élevée ou dans des endroits à haute altitude, le projecteur peut s'éteindre automatiquement. Lorsque cela se produit, vous pouvez activer cette fonction en la réglant sur Allumé pour forcer le ventilateur de refroidissement de tourner à la plus haute vitesse possible pour réguler la température à l'intérieur du projecteur.

- Les endroits à haute altitude sont les endroits où l'altitude est au-dessus de 1500 mètres (4900 pieds).
- Lorsque vous l'utilisez dans des endroits normaux, le projecteur ajustera automatiquement la vitesse du ventilateur de refroidissement en fonction de la température ambiante de la pièce. Lorsque la température dépasse 30C, la vitesse du ventilateur du projecteur augmentera automatiquement.
- Selon les spécifications du produit, l'altitude maximale d'utilisation pour ce projecteur est 3000m@25C. Cela veut dire que vous ne devez pas utiliser ce projecteur dans des endroits à haute altitude lorsque la température est au-dessus de 25C. (Puisque l'air dans les endroits à haute altitude est beaucoup plus fin, la puissance de refroidissement du ventilateur de refroidissement diminuera comparé aux endroits à faible altitude. Lorsque la pression atmosphérique est basse et que la température d'utilisation est élevée, le ventilateur de refroidissement n'arrivera pas à évacuer complètement l'air chaud).

Puissance

Cette fonction ne sera pas disponible si vous avez réglé le mode de la lampe sur Economique ou Normal (Menu OSD → LAMPES → Mode) ; vous ne pouvez modifier ce réglage que lorsque le mode de la lampe a été réglée sur "Puissance". Vous pouvez spécifier la puissance de la lampe, entre 85% ~ 100%. Normalement, plus la puissance est basse, plus l'image sera foncée mais la durée de vie de la lampe sera plus longue. Similairement, si la puissance est élevée, l'image sera plus lumineuse mais la durée de vie de la lampe sera plus courte.

Status lampe 1

Cette fonction ne sert qu'à afficher des informations sur le status de la lampe1 (Allumé ou Eteint).

Status lampe 2

Cette fonction ne sert qu'à afficher des informations sur le status de la lampe2 (Allumé ou Eteint).

Temps actif lampe 1

Cette fonction ne sert qu'à afficher des informations sur le temps total d'utilisation de la lampe1.

Temps actif lampe 2

Cette fonction ne sert qu'à afficher des informations sur le temps total d'utilisation de la lampe2.

ALIGNEMENT

BARCO RLM W12						
ENTREES	IMAGE	SCENARIOS	LAMPES	ALIGNEMENT	CONTROLE	SAV
				Rétroprojection	<	Eteint >
				Mode plafond	<	Eteint >
				Contrôle de l'objectif		Entrer
				Contraste dynamique	<	Eteint >
				Gamma	<	2.5 >
				Séquences internes		Entrer
				Espace de couleur	<	Custom >
				Centrer l'objectif		Exécution
				Déformation		Entrer
				Supression		Entrer
				ScenergIX		Entrer

Rétroprojection

Le réglage par défaut est Eteint.

Lorsque vous avez installé le projecteur pour la rétroprojection, veuillez régler ceci sur ALLUME. Pour plus d'informations sur les différents modes de projection, Référez-vous à la « page 17 : Modes d'installation ».

Mode plafond

Le réglage par défaut est Eteint.

Lorsque vous avez installé le projecteur pour le mode Plafond (attaché à l'envers au plafond), veuillez régler ceci sur ALLUME. Pour plus d'informations sur les différents modes de projection, Référez-vous à la « page 17 : Modes d'installation ».

Contrôle de l'objectif

- **Zoom**

Cette fonction est identique à celle décrite dans les sections précédentes. Veuillez vous référer à la « page 15 : 6. Ajuster la mise au point et le zoom »

- **Focalisation**

Cette fonction est identique à celle décrite dans les sections précédentes. Veuillez vous référer à la « page 15 : 6. Ajuster la mise au point et le zoom »

- **Déplacement**

Cette fonction est identique à celle décrite dans les sections précédentes. Veuillez vous référer à la « page 15 : 5. Ajuster l'angle du projecteur ».

Trapèze

Utilisez cette fonctions pour corriger la déformations trapézoïdale causée par l'angle de projection.

- **Keystone horizontal**

Cette fonction est identique à celle décrite dans les sections précédentes. « Page 16 : 7. Correction de la déformation causée par l'angle de projection ».

- **Keystone vertical**

Cette fonction est identique à celle décrite dans les sections précédentes. « Page 16 : 7. Correction de la déformation causée par l'angle de projection ».

Note* La somme des valeurs absolues de la déformation horizontale et de la déformation verticale est limitée à moins de, ou à 350.*

Description du menu OSD

Contraste dynamique

Utilisez cette fonction pour configurer le projecteur pour ajuster automatiquement le contraste de l'image à partir de la source lorsque vous l'allumez ou l'éteignez. Lorsque cette fonction a été activé, le projecteur ajustera dynamiquement le contraste de l'image, depuis le début de la projection jusqu'à la fin.

Gamma

Des réglages Gamme différents affecteront la perception de l'image pour les utilisateurs. Normalement, pour les images qui sont plus foncées, il est recommandé d'augmenter le Gamma pour obtenir une image de meilleure qualité dans les parties noires, en sacrifiant des détails dans les parties plus lumineuses. Similairement, lorsque vous projetez des images très lumineuses, vous pouvez baisser le Gamma pour perdre des détails dans les parties foncées mais rendre les parties plus lumineuses (par ex.d nuages) plus facile à voir.

Vous pouvez choisir entre cinq réglages pour le Gamma (1,8, 2,0, 2,2, 2,35 et 2,5) sur ce projecteur. Le réglage par défaut pour Gamma est 2,2.

Chaque réglage possède des phases définis précisément pour afficher toutes les couleurs primaires (rouge, vert et bleu) et les couleurs secondaires (jaune, cyan, magenta) dans les millions de pixels. Si vous changez un chiffre dans le réglage, cela changera la couleur résultante et réarrangera le "triangle" de couleur.

Séquences internes

Le projecteur vient avec des séquences internes standards pour que des personnes puissent calibrer l'appareil. Celles-ci sont :

0 = Eteint	1 = Barres de couleur	2 = Emerge	3 = Explode
4 = Rouge	5 = Vert	6 = Bleu	7 = Blanc
8 = Noir	9 = Rouge-TI	10 = Rouge-TI	11 = Bleu-TI
12 = Rampe-TI			

Espace de couleur

Vous pouvez utiliser un espace de couleur différent pour créer des présentations de couleur différente dans l'image projetée. Vous pouvez parmi les gammas de couleur suivants :

- **Native**
Choisissez cela pour utiliser la gamme de couleur native du projecteur
- **EBU**
Choisissez cela pour utiliser la gamme de couleur EBU ; elle convient normalement pour les appareils d'entrée PAL, SECAM, 576i, 576p et ainsi de suite.
- **SMPTE**
Choisissez cela pour utiliser la gamme de couleur SMPTE ; elle convient normalement pour les appareils d'entrée NTSC, 480i, 480p et ainsi de suite.
- **Personnalisé**
Choisissez cela pour personnaliser la gamme de couleur en fonction de vos préférences.

Centrer l'objectif

Après une série de décalage de l'objectif, cette fonction peut être utilisé pour remettre l'objectif en position centrale.

Déformation

Cette fonction permet la correction de la distorsion sur les images projetées.

- **Keystone horizontal**

Appuyez sur ▲▼ pour corriger le keystone horizontal lié à l'angle de projection.

Veillez vous référer à la " page 16 : 7. Correction de la déformation causée par l'angle de projection ".

- **Keystone vertical**

Appuyez sur ▲▼ pour corriger le keystone vertical lié à l'angle de projection. Veuillez vous référer à la " page 16 : 7. Correction de la déformation causée par l'angle de projection ".

- **Rotation**

Appuyez sur ◀▶ pour corriger un angle d'image non correct.

Appuyez sur ◀ pour régler l'angle adéquat.



Angle adéquat



Appuyez sur ▶ pour régler l'angle adéquat.



- **Coussinet / Barillet**

Appuyez sur ◀▶ pour corriger la distorsion en coussinet / barillet.



Appuyez sur ◀▶ pour corriger la distorsion en coussinet et corriger l'image.



Appuyez sur ◀▶ pour corriger la distorsion en barillet et corriger l'image.



- **Coin supérieur gauche**

Appuyez sur ◀▶ pour corriger le biais d'image supérieur gauche.



Appuyez sur ◀▶ pour corriger le biais d'image supérieur gauche et corriger l'image.



Description du menu OSD

- **Coin supérieur droit**

Appuyez sur ◀▶ pour corriger le biais d'image supérieur droit.



→
Appuyez sur ◀▶
pour corriger le biais
d'image supérieur droit
et corriger l'image.



- **Coin inférieur gauche**

Appuyez sur ◀▶ pour corriger le biais d'image inférieur droit.



→
Appuyez sur ◀▶ pour
corriger le biais d'image
inférieur gauche et
corriger l'image.



- **Coin inférieur droit**

Appuyez sur ◀▶ pour corriger le biais d'image inférieur droit.



→
Appuyez sur ◀▶ pour
corriger le biais d'image
inférieur gauche et
corriger l'image.



- **Déformation personnalisée**

Des fichiers de déformation personnalisés peuvent être créés avec le kit d'outils du projecteur.

- **Réinitialiser**

Pour mettre toutes les valeurs de réglages (Déformation) sur les valeurs d'usine par défaut.

Effacement

- **HAUT**

Appuyez sur ▼▲ sur la télécommande pour régler la zone d'effacement supérieure sur l'image projetée

- **Bas**

Appuyez sur ▼▲ sur la télécommande pour régler la zone d'effacement inférieure sur l'image projetée

- **Gauche**

Appuyez sur ◀▶ sur la télécommande pour régler la zone d'effacement gauche sur l'image projetée

- **Droite**

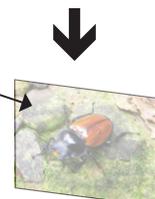
Appuyez sur ◀▶ sur la télécommande pour régler la zone d'effacement droite sur l'image projetée

- **Réinitialiser**

Ceci réinitialise toutes les fonctions d'effacement aux valeurs par défaut, c'est-à-dire en désactivant toutes les fonctions d'effacement.



Utilisez la
fonction
d'effacement
à gauche pour
bloquer l'image
supplémentaire
sur l'écran.



ScenergiX

La fonction ScenergiX s'applique aux cas de plusieurs projecteurs projetant simultanément sur le même écran, afin d'ajuster l'uniformité des images sur l'écran.

- **Etat**

Appuyez sur ENTRER pour choisir ON (Allumé) ou OFF (Eteint). La fonction doit être allumée sur ON pour activer le fonctionnement de ScenergiX. Si la fonction est réglée sur OFF, le fonctionnement de ScenergiX est désactivé.

- **Niveau de blanc** → le niveau de blanc sert à définir la ligne, pour un projecteur, où arrivent les derniers pixels de l'autre projecteur. Appuyez sur ▼▲◀▶ pour régler le niveau de blanc vers le haut, le bas, la gauche et la droite sur les images projetées.

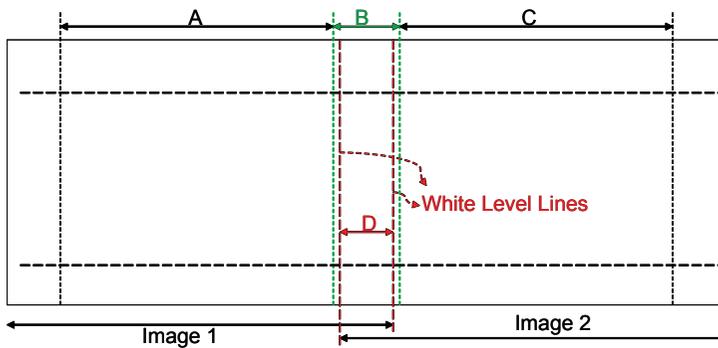
Comme indiqué sur le schéma ci-dessous, la zone D est la zone de recouvrement entre l'image projetée 1 et l'image projetée 2. Les lignes de niveau de blanc sont définies au niveau des derniers pixels de l'autre projecteur. Le réglage de la couleur pour que les images correspondent se fait avec la kit d'outils du projecteur, avec les espaces colorimétriques personnalisés x et y ou avec la balance d'entrée sur l'OSD.

- **Niveau de noir** → le but du niveau de noir est de compenser les zones de non-recouvrement par opposition à la zone de recouvrement. Cela augmente le niveau de noir au niveau lumineux du recouvrement noir. Ceci sert à régler le niveau de noir en haut, en bas, à gauche et à droite sur les images projetées.

Cela peut servir à régler la couleur primaire pour le projecteur. Par exemple, choisissez TOUT pour régler la couleur primaire du rouge, du vert et du bleu. Il peut également servir à régler indépendamment le rouge, le vert et le bleu.

Note : La combinaison des fonctions de position du niveau de noir et des 4 coins n'est pas disponible

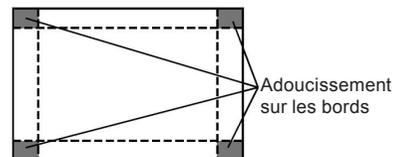
Note : La combinaison des fonctions d'ajustement du niveau noir et d'adoucissement sur les bords n'est pas disponible.



pour l'ajustement du niveau noir, une image noire doit être connectée aux 2 projecteurs. La partie B sera la somme du noir des 2 projecteurs. Réglez la ligne d'ajustement du niveau noir sur la position où le DMD non actif du projecteur à droite s'arrête. Réglez la ligne d'ajustement du niveau noir sur la position où le DMD non actif du projecteur à gauche s'arrête. Ajustez le niveau noir du projecteur A pour qu'il corresponde au niveau noir de la partie B. Ajustez le projecteur C pour qu'il corresponde au niveau noir de la partie B.

Black Level	
Select Area	
Top	◀ 0 ▶
Bottom	◀ 0 ▶
Left	◀ 0 ▶
Right	◀ 0 ▶
Adjust	
All	◀ 0 ▶
Red	◀ 0 ▶
Green	◀ 0 ▶
Blue	◀ 0 ▶

White Level	
Top	◀ 0 ▶
Bottom	◀ 0 ▶
Left	◀ 0 ▶
Right	◀ 0 ▶



- **Réinitialiser**

La fonction peut réinitialiser les réglages ScenergiX sur le projecteur. Ceci restaure les images aux réglages par défaut, c'est-à-dire sans aucune fonction ScenergiX activée.

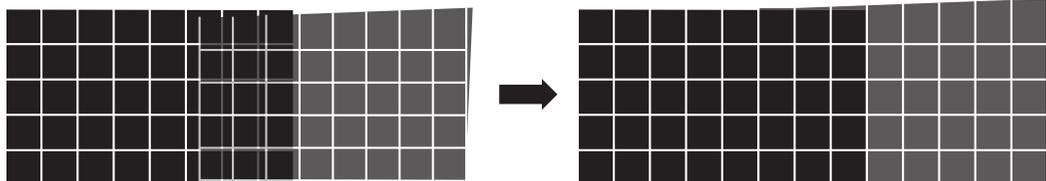
- **Lignes de réglage**

Quand la fonction est sur ON, il y a des lignes de réglage sur l'image afin de régler facilement plusieurs images. Appuyez sur ▼▲◀▶ sur la télécommande pour régler la position des lignes sur l'image.

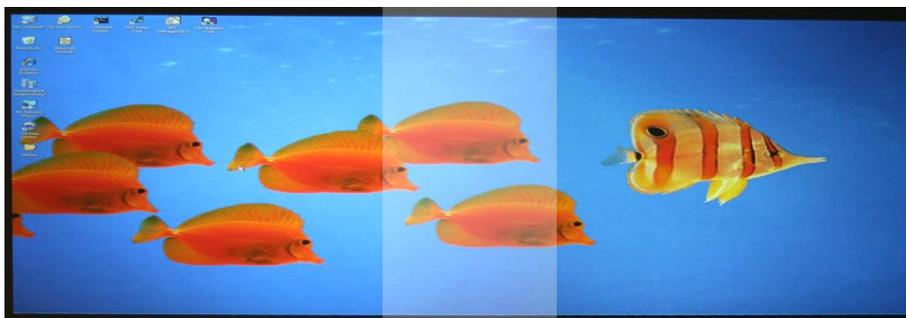
L'image ci-dessous est un exemple avec 2 projecteurs projetant sur la même image.

1. Placez horizontalement deux projecteurs de façon à ce que les deux images projetées aient une zone de recouvrement, et utilisez les fonctions de mise au point / zoom et de décalage de l'objectif avec les mires de test pour définir une zone de recouvrement propre qui se fonde avec une taille de grille correspondante.

Description du menu OSD



- La correspondance de couleur pour les 2 projecteurs se fait sur le blanc avec le réglage P7 (R.G.B.C.M.Y.W) dans le kit d'outils du projecteur.
- La correspondance de luminosité pour les 2 projecteurs peut se faire avec la puissance de la lampe (Référez-vous au réglage de la luminosité du projecteur avec une valeur en lumens plus élevée.
- Utilisez ScenergiX -> Niveau de blanc pour définir la taille de la fusion en se basant sur la taille de la zone de recouvrement.
Utilisez ScenergiX -> Position du niveau de noir pour régler la position de départ de la compensation du niveau de noir.
Utilisez ScenergiX -> Niveau de noir pour augmenter la luminosité de la zone de non-recouvrement de sorte que la luminosité des zones de recouvrement et de non-recouvrement se correspondent pour le niveau de noir.



Note 1 : Veuillez noter que la combinaison suivante de déformation, d'effacement et de ScenergiX est permise selon les caractéristiques de la puce.

Note 2 : La combinaison ScenergiX / 4 coins est disponible lorsque la position du niveau de noir n'est pas ajustée.

Note 3 : La fonction d'adoucissement sur les bords est disponible lorsque le niveau noir n'a pas été ajusté.

		ScenergiX							
		Niveau Blanc						Niveau Noir	
		Trapèze	Rotation	Broche/ Baril	4-bords	vide	Haut/Bas ou Gauche/Droite seulement	Adoucissement sur les bords	Niveau Noir
Trapèze			X	X	X	X	X	X	X
Rotation		X		X	X	X	X	X	X
Broche/Baril		X	X		X	X	X	X	X
4-bords		X	X	X		OK	OK	OK	X
vide		X	X	X	OK		OK	OK	OK
ScenergiX	Niveau Blanc	X	X	X	OK	OK			OK
	Adoucissement sur les bords	X	X	X	OK	OK			X
	Niveau Noir	X	X	X	X	OK	OK	X	

Contrôle

BARCO RLM W12

ENTREES	LAYOUT	SCENARIOS	LAMPES	ALIGNEMENT	CONTROLE	SERVICE
				Adresse IR	<	1 >
				Puissance réseau en stby	<	Eteint >
				Contrôle du projecteur	<	Réseau >
				Réseau		Entrer
				Position menu	<	centre >
				Image au démarrage	<	Allumé >
				Signal audio au démarrage	<	Allumé >
				Bouton 1		Entrer
				Bouton 2		Entrer
				Bouton 3		Entrer
				Bouton 4		Entrer
				Bouton 5		Entrer
				Trigger 1	<	Auto >
				Trigger 2	<	16:9 >
				Source auto	<	Allumé >
				LANGUE		Entrer

Adresse IR

Utilisez cette fonction pour configurer le code de contrôle IR de la télécommande du projecteur. Le réglage par défaut est 1. Si vous avez d'autres appareils dans votre maison pouvant recevoir la commande de la télécommande du projecteur, il est recommandé de régler le code de contrôle de la télécommande sur 2.

Lorsque vous utilisez deux projecteurs via une connexion série, vous pouvez régler le code d'un projecteur sur "1" et "2" pour l'autre projecteur. De cette manière, vous pourrez contrôler deux projecteurs avec la même télécommande.

Lorsque vous voulez changer votre télécommande du projecteur avec le code 1 au projecteur avec le code 2, appuyez simultanément sans arrêter sur les touches ENTRER et ADRESSE de la télécommande (pendant environ 5 secondes) ; le module de rétroéclairage de la télécommande clignotera pour confirmer le changement.

Puissance réseau en stby

Le projecteur peut être connecté à un réseau via son port RS-232 et le port 10/100 BASE-T pour l'utilisation à distance avec deux circuits séparés pour contrôler les sources de signal des ports RS-232 et 10/100BASE-T.

Si vous n'avez pas besoin d'utiliser ce projecteur à distance via un réseau, il est recommandé de régler cette fonction sur Allumé pour activer le mode Puissance réseau en stby. Cela coupera l'alimentation de la carte 10/100 BASE-T. Cependant vous ne pourrez pas utiliser le projecteur à distance via un réseau tant que la fonction est activée.

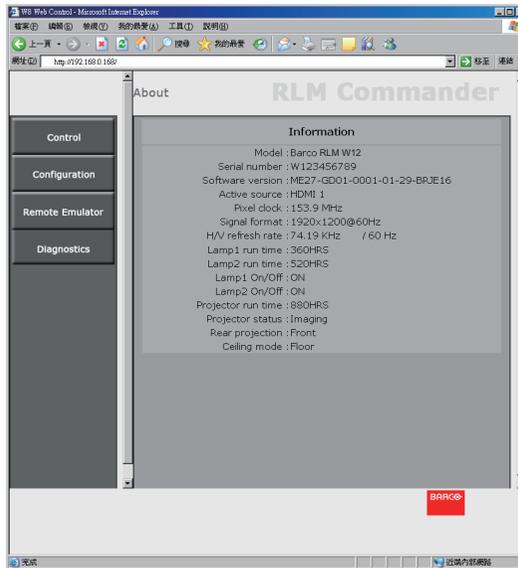
Réglez la fonction sur Eteint pour la désactiver. Vous ne pourrez pas économiser de l'énergie mais vous pourrez contrôler le projecteur à distance via un réseau.

Description du menu OSD

Réseau

Pour contrôler le projecteur via un réseau, après avoir branché les câbles du réseau sur le PC et le projecteur, vous pouvez utiliser cette fonction OSD pour afficher les informations de réseau (tels que l'adresse IP, le masque de sous-réseau, la passerelle et DHCP) du projecteur. Veuillez configurer le PC à connecté au projecteur avec la bonne adresse IP et le même masque de sous-réseau et passerelle que le projecteur. L'adresse IP par défaut du projecteur est 192.168.0.100. Les réglages de réseau du projecteur ne peuvent être changé qu'en utilisant la page Web de contrôle ou l'application Toolset du projecteur.

Pour contrôler le projecteur via le réseau, veuillez vous connecter au projecteur via un navigateur Web avec l'adresse IP indiquée ci-dessous sur le menu OSD CONTROLE -> Réseau. La page d'accueil s'affiche comme suit.



Position menu

Vous pouvez utiliser cette fonction pour choisir la partie de l'image où le menu OSD s'affiche. Comme indiqué dans le diagramme suivant, il y a cinq positions où vous pouvez choisir d'afficher le menu OSD. Le réglage par défaut est "Centre".

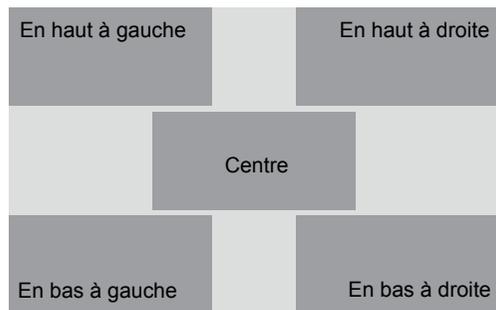


Image au démarrage

Vous pouvez utiliser cette fonction pour afficher le logo Barco du projecteur au démarrage. Choisissez le réglage **Allumé** pour afficher le logo Barco au démarrage et **Eteint** pour afficher une image vide.

Signal audio au démarrage

Choisissez Allumé si vous voulez qu'il y ait un son lorsque le projecteur s'allume ; lorsque vous choisissez Eteint, il n'y aura aucun son lorsque le projecteur s'allume.

Bouton 1~5

Utilisez cette fonction pour sélectionner la source d'image correspondant à chaque bouton. Par exemple, si vous avez choisi le Bouton 1 pour HDMI1 et le bouton 2 pour RGB-S, lorsque vous appuyez sur  sur la télécommande, le projecteur affichera l'image de la source HDMI1. Lorsque vous appuyez sur  sur la télécommande, le projecteur affichera l'image de la source RGB-S.

Vous pouvez choisir entre les huit différentes sources d'entrée du projecteur, par ex. : HDMI1, HDM2, RGB D-15(RGB-HV/SOG), YUV1(RGB-S), YUV2(RGBHV/YUV2), Vidéo composite (Vidéo), S-Vidéo, RGB-S et SDI/HDSDI/3G.

Trigger1 ~2

Le projecteur vient avec deux sortie Trigger. Vous pouvez configurer deux appareils différents connectés au projecteur avec les ports Trigger pour qu'ils s'allument automatiquement lorsque vous allumez le projecteur. Il y aura un délai de 2-3 secondes avant l'activation, pour bloquer l'utilisation de cette fonction lorsque l'utilisateur est en train de choisir le format.

5:4	Envoie un signal de 12V sur Trigger1 ou 2 lorsque l'utilisateur choisit le format 5:4.
4:3	Envoie un signal de 12V sur Trigger1 ou 2 lorsque l'utilisateur choisit le format 4:3.
16:10	Envoie un signal de 12V sur Trigger1 ou 2 lorsque l'utilisateur choisit le format 16:10.
16:9	Envoie un signal de 12V sur Trigger1 ou 2 lorsque l'utilisateur choisit le format 16:9.
1,88	Envoie un signal de 12V sur Trigger1 ou 2 lorsque l'utilisateur choisit le format 1,88.
2,35	Envoie un signal de 12V sur Trigger1 ou 2 lorsque l'utilisateur choisit le format 2,35.
Boîte à lettres	Envoie un signal de 12V sur Trigger1 ou 2 lorsque l'utilisateur choisit le format Letterbox.
Native	Envoie un signal de 12V sur Trigger1 ou 2 lorsque l'utilisateur choisit le format native.
Non mis à l'échelle	Envoie un signal de 12V sur Trigger1 ou 2 lorsque l'utilisateur choisit le format Non mis à l'échelle.
Auto	Envoie un signal de 12V sur Trigger1 ou 2 lorsque le projecteur est allumé.

Source auto

Eteint : le réglage par défaut. Lorsque cette fonction est activée, le projecteur déterminera automatiquement la source de l'entrée chaque fois qu'il est allumé pour que l'utilisateur n'ait pas besoin de faire cette sélection dans le menu OSD.

Choisissez le réglage Eteint pour que l'utilisateur doive spécifier la source d'entrée de l'image dans le menu OSD, pour afficher l'image désirée.

Langue

Vous pouvez utiliser cette fonction pour changer la langue du menu OSD. Vous pouvez choisir parmi les neuf langues suivantes :

Anglais, Français, Espagnol, Allemand, Portugais, Chinois simplifié, Chinois traditionnel, Japonais et Coréen.Service

Service

BARCO RLM W12

ENTREES	LAYOUT	SCENARIOS	LAMPES	ALIGNEMENT	CONTROLE	SERVICE
			Modèle:	Barco RLM W6		
			Num de série :	SN-1234567890008		
			Version logicielle	MP02-GP02-0001-01-05-BRJP05		
			Source PIP active :	HDMI 1	/ RGB D-15	
			Horloge à pixel :	154.08 MHZ		
			Format du signal	1920x1200@60Hz		
			F.R. H/V	H:74.074 KHZ, V:60HZ		
			Temps d'utilisation lampe 1	1222 HRS		
			Temps d'utilisation lampe 2	1222 HRS		
			Réinitialisation heures lampe	Entrer		
			Durée d'utilisation du projecteur:	1288 HRS		
			Seulement bleu	<	Eteint	>
			Retour configuration sortie d'usine	Entrer		

Service

Les fonctions de cette section sont à propos de l'affichage de certains informations basiques sur le projecteur.

*La mémoire des fichiers de données de temps personnalisés sera effacée lorsque vous utilisez Retour configuration sortie d'usine.

- Modèle : le numéro du modèle du projecteur.
- Num. de série : le numéro de série du projecteur.
- Version logicielle : la version du logiciel installé sur le projecteur.
- Source PIP active : affiche les sources PIP actives.
- Horloge à pixel : affiche l'horloge de pixel du signal d'entrée sélectionné.
- Format du signal : affiche le format du signal d'entrée sélectionné.
- F.R. H/V : affiche les fréquences de rafraîchissement horizontal et vertical de l'image sélectionnée.
- Temps d'utilisation lampe 1 : affiche la durée d'utilisation actuelle de la Lampe1.
- Temps d'utilisation lampe 2 : affiche la durée d'utilisation actuelle de la Lampe2.

Veuillez noter! Lorsque la durée d'utilisation d'une lampe atteint 1500-2000 heures ou lorsque vous remarquez que l'image est moins lumineuse que normalement, veuillez rempalcer la lampe.

- Durée d'utilisation du projecteur : affiche la durée d'utilisation totale du projecteur, en heures.

Réinitialisation heures lampe

Utilisez cette fonction pour remettre à zéro les heures de la lampe1 et de la lampe2.

Une fois la lampe changée, n'oubliez pas de remettre à zéro les heures de la lampe pour que l'affichage de la durée d'utilisation de la lampe du projecteur, en heures, dans le menu OSD soit correcte.

Seulement bleu

Activez cette option pour que le projecteur n'affiche qu'un écran tout bleu pour faciliter le processus d'inspection de l'image pour les techniciens de service. Pour plus d'instructions sur comment faire pour utiliser cette fonction, contactez un technicien qualifié.

Retour configuration sortie d'usine

Utilisez cette fonction pour restaurer les réglages par défaut du Menu OSD. **Veuillez noter que cette fonction n'affectera pas les paramètres pas de signal, réseau, logo au démarrage, langue et heures de la lampe.**

Lorsque vous utilisez la fonction Retour configuration sortie d'usine, toutes les mémoires sources créées par le projecteur (par ex. les fichiers de données de temps) seront effacés.

Remplacement de la lampe

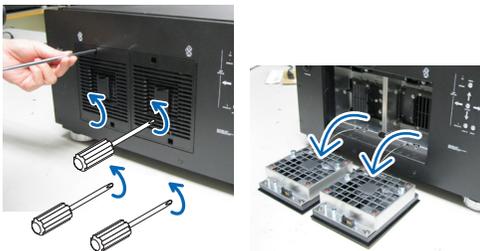
Le cycle de vie des lampes de projection ordinaires dure généralement 1 200 heures avant d'avoir besoin d'un remplacement (la configuration des lampes affecte la durée de vie). Dans le menu OSD, vous pouvez aller à la "Page 44 : Durée d'utilisation lampe1" pour vérifier depuis combien de temps la lampe a été utilisée. Vous devez aussi remplacer la lampe lorsque l'image projetée devient plus sombre. Contactez votre revendeur pour acheter des nouvelles lampes certifiées pour votre projecteur.

Pour remplacer la lampe du projecteur

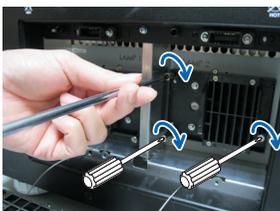
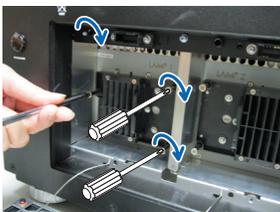
1. Éteignez le projecteur et débranchez le cordon d'alimentation. Laissez le projecteur se refroidir pendant au moins 60 minutes avant d'enlever et de remplacer le module de la lampe.

Lorsque vous éteignez le projecteur, la lampe à l'intérieur du projecteur sera toujours très chaude (environ 200 à 300 °C). Si vous essayez de remplacer la lampe sans la laisser se refroidir, vous risquez de vous brûler. C'est pourquoi il est recommandé d'attendre au moins 60 minutes pour que la lampe se refroidisse avant d'essayer de la remplacer.

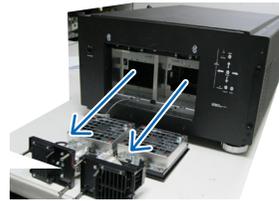
2. Ouvrez le couvercle de la lampe.



3. Utilisez un tournevis pour dévisser les vis comme indiqué dans l'illustration.



4. Tenez la barre métallique du couvercle de la lampe et tirez pour faire sortir la lampe.



5. Insérez la nouvelle lampe dans la direction indiquée dans l'illustration dans l'ensemble de la lampe ; serrez les deux vis avec un tournevis et assurez-vous que la lampe est bien attachée pour éviter qu'elle ne bouge ou soit mal connectée.



6. Remplacez le couvercle de lampe et serrez bien les deux vis du couvercle de la lampe.



7. Rebranchez l'alimentation du projecteur et remettez à zéro le compteur de la durée d'utilisation de la lampe. Reportez-vous en "Page 44 : Durée d'utilisation lampe1", "Durée d'utilisation lampe 2".

Maintenance de la lampe et du filtre

Remplacement du filtre

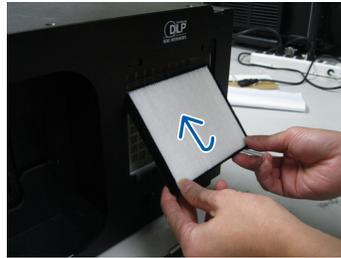
Assurez-vous de remplacer le filtre quand cela devient nécessaire afin de garder l'entrée d'air libre de toute poussière et éviter toute surchauffe du projecteur causée par l'obstruction du filtre.

Pour nettoyer le filtre des fentes de ventilation, reportez-vous à l'illustration suivante :

1. Dévissez les deux vis du couvercle de la fente de ventilation.



2. Insérez le nouveau filtre.



3. Remplacez le couvercle du filtre et revissez les deux vis.



Guide de dépannage et définition des indicateurs DEL

Le tableau suivant contient une liste des problèmes les plus courants avec le projecteur et comment faire pour résoudre ces problèmes. Si les solutions recommandées n'arrivent pas à résoudre votre problème, contactez votre revendeur pour une réparation ; n'essayez jamais de réparer vous-même le projecteur.

Problème	Cause probable	Solution
Vous n'arrivez pas à allumer le projecteur	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le projecteur n'est peut-être pas branché 2. Vérifiez que le BOUTON ALIMENTATION CA à l'arrière du projecteur est sur la position ALLUMÉ. 3. La prise CA ne marche peut-être pas correctement 4. Le couvercle de l'objectif n'a pas été remis correctement. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Branchez le cordon d'alimentation du projecteur sur une prise de courant. 2. Mettez le bouton d'alimentation sur "I". 3. Vérifiez que la prise CA marche correctement. 4. Vérifiez que le couvercle de l'objectif a bien été remis en place.
Vous n'arrivez pas à allumer le projecteur après l'avoir éteint	<ol style="list-style-type: none"> 1. Vous n'arriverez pas à allumer le projecteur pendant 2 minutes si vous venez juste de l'éteindre. Cela est pour protéger la lampe. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Attendez que le projecteur se soit complètement refroidi avant d'essayer de le rallumer (l'indicateur VEILLE du projecteur s'allumera en bleu)
La télécommande ne marche pas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Les piles sont peut-être usées. 2. Vous avez peut-être inséré les piles dans le mauvais sens 3. Vous essayez peut-être d'utiliser la télécommande de trop loin du capteur IR du projecteur, ou l'angle dépasse peut-être l'angle maximal de réception du signal ; il y a peut-être un obstacle entre le projecteur et la télécommande ou le capteur IR du projecteur est peut-être exposé à une forte lumière. 4. Ø 3,5mm Un connecteur câblé peut être branché sur la prise 3,5mm du projecteur. 5. L'adresse de contrôle de la télécommande ne correspond pas à l'adresse du projecteur. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utilisez des piles neuves 2. Assurez-vous que les piles ont été insérées dans le bon sens. 3. Ajustez la distance/l'angle entre le projecteur et la télécommande et réessayez ; s'il y a des obstacles entre le projecteur et la télécommande ou une forte lumière près du capteur IR, essayez de résoudre ces problèmes et réessayez. 4. Enlevez le câble de télécommande câblé ou utilisez le projecteur avec une télécommande câblée. 5. Appuyez sur le bouton ENTRER de la télécommande puis sur le bouton Adresse jusqu'à ce que le panneau de la télécommande clignote une fois (environ 5 secondes) puis réessayez.
Vous pouvez allumer le projecteur et ouvrir le menu OSD, mais aucune image n'apparaît.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le projecteur n'est pas bien allumé ou vous n'avez pas sélectionné la bonne source d'entrée. 2. Vous n'avez peut-être pas connecté correctement la source d'entrée ou la source n'est pas connectée du tout au projecteur. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Vérifiez que le projecteur est allumé et sélectionnez la bonne source d'entrée. 2. Vérifiez la connexion entre le projecteur et la source d'entrée.
Vous avez connecté le projecteur à un lecteur de DVD comme la source d'entrée mais l'image est partielle ou coupée en deux.	Le lecteur de DVD est connecté au projecteur avec des câbles composantes (RGB-S ou RGBHV/YUV2) et vous l'avez réglé avec le balayage progressif.	Désactivez la fonction de balayage progressif sur votre lecteur de DVD.
L'image est sombre	<ol style="list-style-type: none"> 1. Les réglages de la luminosité, du contraste, de la couleur et de la teinte doivent être ajustés. 2. La lampe doit être remplacée. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ajustez la luminosité, le contraste, la couleur et la teinte de l'image. 2. Remplacez la lampe du projecteur.
L'image est trop claire ou les parties claires sont floues.	Le contraste est peut-être trop fort.	Baissez le contraste.
L'image apparaît "délavée" ou les parties sombres apparaissent trop claires.	La luminosité de l'image est peut-être trop forte.	Baissez la luminosité.
L'image est floue	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'objectif n'est pas bien mis au point 2. La température ou l'humidité de la pièce où le projecteur est utilisé a peut être changée brusquement (par ex. de froid à chaud, ou de sec à humide) et de la buée s'est formée à l'intérieur du projecteur. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ajustez la mise au point. 2. Eteignez le projecteur et attendez jusqu'à ce que la buée à l'intérieur du projecteur se soit évaporée.
La couleur de l'image est pâle	Le type de signal d'entrée (RGB-S/RGBHV/YUV2) n'a peut-être pas été bien connecté	Vérifiez que les connexions entre le projecteur et l'appareil d'entrée sont correctes.
L'image clignote de temps en temps	<ol style="list-style-type: none"> 1. Les câbles n'ont peut-être pas bien été connecté ou l'appareil d'entrée peut être défectueux. 2. Si le problème persiste, cela peut aussi indiquer que la lampe est défectueuse. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Assurez-vous que le connecteur et l'appareil d'entrée ont bien été connectés ; vérifiez aussi que l'appareil d'entrée marche correctement. 2. Remplacez la lampe du projecteur.
Les couleurs de l'image projetée sont bizarres (par ex. le rouge apparaît en bleu)	Les câbles G/Y, R/Pr, B/Pb de l'entrée sont peut-être mal branchés sur la source.	Vérifiez que la source d'entrée a bien été connectée au projecteur.
Le bruit du ventilateur de refroidissement a augmenté brusquement	La température à l'intérieur du projecteur est montée.	Lorsque la température à l'intérieur du projecteur monte, la vitesse du ventilateur de refroidissement accélère pour pouvoir évacuer plus rapidement la chaleur à l'intérieur du projecteur.
L'indicateur DEL sur le panneau arrière du projecteur clignote en rouge	La lampe ou le ventilateur de refroidissement est peut-être défectueux.	Référez-vous à la définition de la « page 64 : DEL D'ETAT » .
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendant la projection, la lampe s'éteint brusquement et l'image disparaît. 2. La lampe ne s'allume pas même lorsque le projecteur est allumé. 	La lampe a peut-être été endommagée ; vérifiez si l'indicateur DEL sur le panneau arrière du projecteur clignote en rouge.	La lampe a atteint la fin de sa durée de vie, changez-la.

ETAT DEL

VEILLE



S'allume en bleu |

ndique que le projecteur est en mode veille ; cela indique aussi que le projecteur n'a pas été allumé avec le bouton ALIMENTATION DOUCE mais qu'il est connecté à l'alimentation.

L'indicateur est éteint

Cela indique que le projecteur a soit été allumé et marche normalement, ou que le projecteur n'est pas connecté à l'alimentation.

ALLUME

S'allume en vert

Cela indique que le projecteur est allumé et qu'il marche normalement.

Clignote en vert

Cela indique que le projecteur est en train de se préparer ou de se refroidir et que les boutons ne marcheront pas pendant cela.

L'indicateur est éteint

Cela indique que le projecteur est en mode veille.

ERREUR

Clignote **une fois** en rouge

La lampe du projecteur est défectueuse ; vérifiez si la lampe a été endommagée ou mal installée.

Clignote **deux fois** en rouge

Le couvercle de la lampe n'a pas été bien remis en place.

Clignote **trois fois** en rouge

Le ventilateur de refroidissement à l'intérieur du projecteur ne marche pas correctement ; contactez un technicien qualifié pour le faire réparer.

Clignote **quatre fois** en rouge

La température du projecteur est trop haute ; essayez de nettoyer les fentes de ventilation ou débranchez le cordon d'alimentation pour résoudre ce problème.

Clignote **cinq fois** en rouge

Le filtre du projecteur n'a peut-être pas bien été inséré ; vérifiez les fentes de ventilation et assurez-vous que le filtre a bien été remplacé et installé.

Status	Blue (Standby)	Green (Power)	Red (Issue)
1. Standby			
2. Lamp is approaching end of life			
3. Cooling / Warm up			
4. Power on / Normal			
5. Lamp fail			
6. Lamp door open			
7. Fan fail			
8. Over Temperature			
9. System Error			

Remarque : Les codes d'erreur peuvent être facilement interprétés via le kit d'outils du projecteur (RS 232 ou IP) et via un navigateur Web.

Remarque : La période de chaque étape du type de clignotement des voyants DEL ci-dessus est 500 millisecondes, par ex. pour l'état «Refroidissement/Chauffage», le voyant DEL vert sera ALLUMÉ pendant 500 millisecondes, puis ÉTEINT pendant 500 millisecondes, et ce type de clignotement DEL se répétera

Spécifications

Description	Spécifications
Luminosité	10 500 ANSI lumens (typique)
Résolution	1920 × 1200 (Native)
Micro-affichage	3 × DLP 2,44 cm DMD
Contraste	1700 : 1 (typique)
Uniformité de luminance	85%
Lampe	2 × 400 W UHP
Objectif de projection - rapport de projection	<ul style="list-style-type: none"> • R9862000-TLD+ (0,73 : 1) • R9840775-TLD+ (1,2 : 1) • R9862010-TLD+ (1,5 à 2,0 : 1) • R9862020-TLD+ (2,0 à 2,8 : 1) • R9862030-TLD+ (2,8 à 4,5 : 1) • R9862040-TLD+ (4,5 à 7,5 : 1) • R9829997-TLD+ (7,5 à 11,2) • R9862005-TLD+ Ultra (1,25 à 1,6)
Ports d'entrée/sortie	1 × YUV1 1 × Entrée de synchro 1 × S-Video 2 × HDMI 1 × RGBHV/YUV2 1 × 10/100 BASE-T 1 × RS-232 2 × Déclencheur 12 V 1 × IR ext. 1 × SDI/HDSDI/3G 1 × Video 1 × Sortie de synchro 1 × DVI (double liaison)
Plage de tension primaire	100 V à 240 V (± 10 %)
Consommation électrique	2 W max lorsque la connexion RJ-45 est désactivée ; 5 W lorsque la connexion RJ-45 est activée
Résolution d'entrée max	1920 × 1200
Température de fonctionnement	0~40°C Note 1 : La température de fonctionnement normale du DMD se situe entre 10 et 65 °C Note 2 : Le DMD peut marcher pendant environ 10 minutes si la température se situe entre 0 et 10 °C, une courte utilisation à une telle température n'endommagera pas le DMD.
Niveau de bruit en utilisation normale	< 43 dBA
Niveau de bruit en mode Eco	< 40 dBA
Poids	32 kg

Spécifications du projecteur

Type de signal	Résolution	Image Vitesse	Vidéo	S-Vidéo	PERITEL (RGB-S)	Y-P+Pb (YUV1)	HD15, BNC - RGBHV	HD15, BNC - YUV	HDMI - RGB	HDMI - YUV	Références
PC	640x480	59,94					x		x		VESA DMT, CEA-861D Format 1
	640x480	74,99					x		x		VESA DMT
	640x480	85					x		x		VESA DMT
	800x600	60,32					x		x		VESA DMT
	800x600	75					x		x		VESA DMT
	800x600	85,06					x		x		VESA DMT
	848x480	47,95					x		x		VESA CVT
	848x480	59,94					x		x		VESA CVT
	1024x768	60					x		x		VESA DMT
	1024x768	75,03					x		x		VESA DMT
	1024x768	85,03					x		x		VESA DMT
	1280x720	47,95					x		x		VESA GTF
	1280x1024	60,02					x		x		VESA DMT
	1280x1024	75,02					x		x		VESA DMT
	1280x1024	85,02					x		x		VESA DMT
	1400x1050	60					x		x		VESA CVT
	1600x1200	60					x		x		VESA DMT
	1920x1080	47,95					x		x		VESA CVT
	1680x1050	59,94					x		x		VESA CVT
1920x1200	50,00					x		x		PCLK = 158,25MHz	
1920x1200 RB	59,94					x		x		VESA CVT, PCLK=153,75MHz	
1920x1200 RB	60					x		x		VESA CVT, PCLK=154MHz	
Apple Mac	640x480	66,59					x		x		VESA DMT
	832x624	74,54					x		x		VESA DMT
NTSC	NTSC (M, 4.43)	59,94	x	x							ITU-R BT,1700, SMPTE 170M
PAL	PAL (B,G,H,I)	50	x	x							ITU-R BT,1700
	PAL (N)	50	x	x							ITU-R BT,1700
	PAL (M)	59,94	x	x							ITU-R BT,1700
SECAM	SECAM (M)	50	x	x							ITU-R BT,1700
SDTV	RGBS	50			x						RS-170, SCART, ITU-R BT,656
	1440x480i	60							x	x	CEA-861-D Format 6 & 7
	1440x576i	50							x	x	CEA-861-D Format 21 & 22
	480i	59,94				x					SMPTE 125M
	576i	50				x					ITU-R BT,601
EDTV	480p	59,94				x	x	x	x	x	SMPTE 293M, CEA-861-D Format 2 & 3
	576p	50				x	x	x	x	x	ITU-R BT.1358, CEA-861-D Format 17 & 18
HDTV	1035i	60				x	x	x	x	x	SMPTE 260M
	1080i	50				x	x	x	x	x	SMPTE 274M, CEA-861-D Format 20
	1080i (Aus)	50				x	x	x	x	x	SMPTE 295M
	1080i	59,94				x	x	x	x	x	SMPTE 274M, CEA-861-D Format 5
	1080i	60				x	x	x	x	x	SMPTE 274M, CEA-861-D Format 5
	720p	50				x	x	x	x	x	SMPTE 296M, CEA-861-D Format 19
	720p	59,94				x	x	x	x	x	SMPTE 296M, CEA-861-D Format 4,
	720p	60				x	x	x	x	x	SMPTE 296M, CEA-861-D Format 4
	1080p	23,98				x	x	x	x	x	SMPTE 274M, CEA-861-D Format 32
	1080p	24				x	x	x	x	x	SMPTE 274M, CEA-861-D Format 32
	1080p	25				x	x	x	x	x	SMPTE 274M, CEA-861-D Format 33
	1080p	29,97				x	x	x	x	x	SMPTE 274M, CEA-861-D Format 34
	1080p	30				x	x	x	x	x	SMPTE 274M, CEA-861-D Format 34
	1080p	50				x	x	x	x	x	SMPTE 274M, CEA-861-D Format 31
1080p	59,94				x	x	x	x	x	SMPTE 274M, CEA-861-D Format 16	
1080p	60				x	x	x	x	x	SMPTE 274M, CEA-861-D Format 16	

Spécifications du projecteur

Fréquence	Mode SDI Link	Standards de signaux	Encodage couleur	Sampling d'échantillonnage	Profondeur de bits	Longueur de câble testée
NTSC	SD	SMPTE 259M-C 270Mbps SD	YCbCr	4:2:2	10	480m
PAL	SD	SMPTE 259M-C 270Mbps SD	YCbCr	4:2:2	10	480m
1035i 60	HD-Single	SMPTE 292M292M 1.5Gbps HD	YCbCr	4:2:2	10	230m
1080i 59.94	HD-Single	SMPTE 292M292M 1.5Gbps HD	YCbCr	4:2:2	10	230m
1080i 60	HD-Single	SMPTE 292M292M 1.5Gbps HD	YCbCr	4:2:2	10	230m
1080P 30	HD-Single	SMPTE 292M292M 1.5Gbps HD	YCbCr	4:2:2	10	230m
1080P 25	HD-Single	SMPTE 292M292M 1.5Gbps HD	YCbCr	4:2:2	10	230m
1080i 50	HD-Single	SMPTE 292M292M 1.5Gbps HD	YCbCr	4:2:2	10	230m
1080P 24	HD-Single	SMPTE 292M292M 1.5Gbps HD	YCbCr	4:2:2	10	230m
720P 60	HD-Single	SMPTE 292M292M 1.5Gbps HD	YCbCr	4:2:2	10	230m
720P 50	HD-Single	SMPTE 292M292M 1.5Gbps HD	YCbCr	4:2:2	10	230m
1080Sf 25	HD-Single	SMPTE 292M292M 1.5Gbps HD	YCbCr	4:2:2	10	230m
1080Sf 30	HD-Single	SMPTE 292M292M 1.5Gbps HD	YCbCr	4:2:2	10	230m
1080P 50	3G Level A	SMPTE 424M 3 Gbps	YCbCr	4:2:2	10	130m
1080P 59.94	3G Level A	SMPTE 424M 3 Gbps	YCbCr	4:2:2	10	130m
1080P 60	3G Level A	SMPTE 424M 3 Gbps	YCbCr	4:2:2	10	130m
1080P 50	3G Level B	SMPTE 424M 3 Gbps	YCbCr	4:2:2	10	130m
1080P 59.94	3G Level B	SMPTE 424M 3 Gbps	YCbCr	4:2:2	10	130m
1080P 60	3G Level B	SMPTE 424M 3 Gbps	YCbCr	4:2:2	10	130m

Note : Les signaux qui ne sont pas dans la liste ci-dessus ne peuvent pas être pris en charge par RLM W8

